

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MGNIG
二次元狂热
文月
104
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
Magic_Xiang作品
4GB DVD光盘
1 更高质量更加还原！第十六弹6张
人气舰娘图鉴卡补充包回归
2 从零开始的魔法书
主题熏香板
3 天朝原创同人海报x2
『NEW GAME！！』海报x1
『请问您今天要来点兔子吗？？』海报x1
4 兽娘动物园 薮猫纸模
金星塑性，女神诱惑Max
专访半次元人气coser 白鸟Tsuta
刀光与阴谋交织的人情绘卷
江户时代的逆转推理剧——樱花裁决
全世界萝莉控之友
黑星红白的故事·中篇
当车万文明被遗忘之时
东方同人动画面面观——PV篇
极光照耀的史诗
英灵列传——托尔金创作素材集
少年心中永不磨平的棱角
浅析『重启咲良田』
京品的缺憾，日常系作品=圆盘卖不动？
浅析『小林家的龙女仆』叫好不叫座原因
喵森书记下乡记背后的地域振兴与年轻人就业环境大考察
P.A.Works与它的“工作中的女孩儿”

2016 GALGAME YEARBOOKS 年鉴

· 业界年度记事与全年市场回顾 · 10余部话题作点评与推荐

· 3部游戏作品剧情赏析与评论 · 收录超过130部作品的全年新作图鉴



二次元狂热



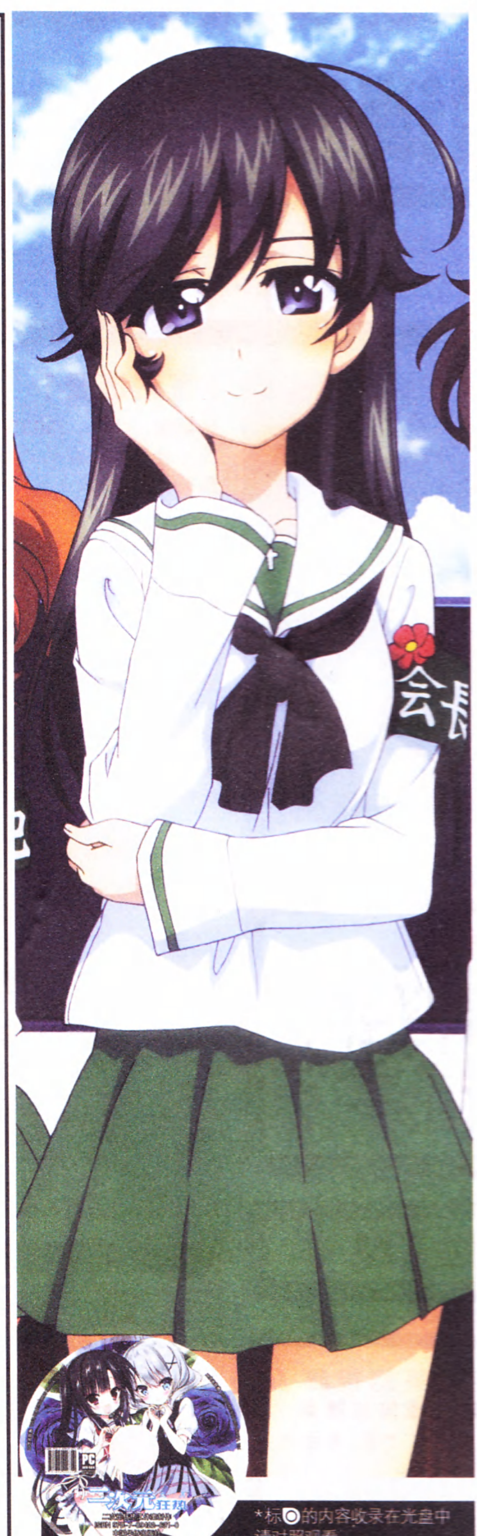
本期封面提供：温泉
本期封底作者：MagicXiang

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑
实习编辑：罗德
美术：塔里、三白

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
信箱：jediliao@163.com
2dmacg@sina.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～





*标◎的内容收录在光盘中
请对照观看

P002 **河蟹子相谈室**
读编往来

P004 **宅收藏**
周边资讯

P006 **新番动画情报**

P008 **手游侵略者**

P010 **新作速递**
あざらし社携手桐月打造传奇新作
——『ヤミと祝祭のサンクチュアリ』

P012 **新作简评**
与樱共舞的第二次“初恋”
——『初恋＊シンドローム』

P016 **微笑月月报** ◎

P018 **本期特辑**
精品的缺憾
——浅析『小林家的龙女仆』叫好与不叫座的原因

P024 **Cosplay**
全星塑性，女神诱惑 Max
——专访半次元人气 coser 白乌 Tsuta

P028 **游戏故事**
江户时代的逆转推理剧
——樱花裁决

P040 **提督手记**
赤城食谱
——『舰队收藏』舰载机篇 3

P050 **萌画师**
世界征服！吾辈娇小的身躯里装的是伟大的梦想
——全世界萝莉控之友黑星红白的故事·中篇

P062 **动画研究**
存在于虚幻之中的真实
——PA.WORKS 与它的“工作中的女孩儿”
每个人心里都有个死小孩
——浅析『重启咲良田』

P082 **登月指南**
英灵列传之
——托尔金创作素材集

P090 **圣地巡礼**
背起小包，去拜访可爱的“浮莲子”吧
——另类的『兽娘动物园』圣地巡礼之旅

P102 **东方专区**
东方同人动画面面观
——PV 篇

P110 **同人新作**
Magic Xiang 画师推广
『少女和弦』

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言



终于到了要全天开空调的盛夏╮(￣▽￣")╭

考完高考和期末考试的同学们有没有开始愉快的夏季补番生活呢？不管户外是看海还是烤肉模式，能在家里开空调看新番的现代生活最高！不是很能理解那些拼命往异世界穿的同学呢～



105 封面封底作者：Magic_Xiang 出处：Fate 个人本 未命名

[寄语选登]

张敏学　男　1303948132@qq.com

我毫不谦虚的说，我参加过汉字听写大赛（虽说是大连地区预选赛），语文也很好，而且刚刚参加完高考，比较闲，

所以上次你们招人负责校对时，我本想参加，然而，你们只招北京。虽然我知道编辑们已经很努力了，然而偶尔还是会有纰漏，但是，我还是很爱河蟹子的（好羞耻），虽然不知道会不会被选上。

：顶你上头条，祝你考上理想的学校！~~说不定就来北京了呢？~~

≮梦★羽≯風あ淩

从开始到现在不知道过了多久了，从当初的萌新到现在的资深老友，玩貌似还没对河蟹子说过什么，不过，希望二次元狂热越办越好的心是不会变的，我也挺庆幸被队友拉入坑，不说了，纸模强烈镇场！十几天一个，有够慢的了。。。。。

：已经相当快了的！大触啊！请收下我的膝盖.jpg，感谢一直以来的支持，我们会继续努力！

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



二次元狂热周边购买

[编辑部安利屋]

『マホロミ　時空建築幻視譚』
（时空建筑幻视谭）

作者：冬目 景

以沉重浓厚的羔羊之歌一鸣惊人的冬目景在本作中的表现可以说是轻快明亮了许多。

时空建筑幻视谭可以说是冬目景较长的连载作品中基调最为温馨的一部，剧情讲述居住于建筑师祖父故居中的建筑系学生土神东也（にわ　とうや），因为能够看到老建筑残留的记忆这一特殊能力，和有着同样能力的女性深泽真百合（ふかさわ　まゆり）在城市的老建筑中一同追寻两人祖父母之间谜团的故事。

属于单元剧的本作主要的剧情内容是男女主角穿梭于将被拆除老建筑中，见证一个又一个人与建筑之间的回忆，非常能引起观众的乡愁情怀而又充满温馨，而追寻过往秘密的过程也不沉重，反而像是带着好奇心翻阅老相册一般的有着淡淡的刺激而惬意，能够带给读者放松而温暖的体验。

芽德

[回函抽奖活动]



锵锵！本期由热成 poi 的河蟹子抽出的中奖者为 林耿昊 同学，恭喜！请回复我们的邮箱以便及时寄出奖品～下期的奖品为由尚萌提供的贞德 Alter 等身抱枕，老样子将您对本刊的意见和感想，或者想对河蟹子说的话发送到本页上方的联系邮箱，便有机会获得奖品手办哦！（请希望参加抽奖的读者写下真实姓名、地址和联系方式）

也欢迎大家通过以下方式与我们互动哦～
QQ 群：234680289
微博：http://weibo.com/2dmania
微信公众号：二次元狂热

YMym 君☆

2DM 真是业界良心，内容充实，每次都有新花样，一次次把我从书荒中解救出来 (?ｉ _ ｉ?)... 我天天念叨着要 2DM，所以每次看到新的一期，就会莫名激动，闺蜜说我有病得治，结果还不是被我安利了（笑）希望河蟹子接下去能够开开心心，健健康康，我这个忠实粉丝也会继续支持河蟹子和 2DM 的 o(^▽^)o ~

：二次元不是病，是信仰（？）谢谢你的祝福，总之，一家人最要紧是齐齐整整，朋友也是一样的，编辑部所有成员感谢你们的支持！夏日炎炎，来点龟苓膏退退火，继续和闺蜜一起狂热吧！

张淦　男

上期河蟹子沉迷学习这期回来早了，我却沉迷舰 b，周年庆肝炸，恩 ... 今天才有时间来回函 .... 感觉这期光盘内容比上期柔和多了 ... 我喜欢跑步听歌上期光盘恩 ... 运动过度现在才好的差不多 ... 咳咳总之这期光盘里面的雏子的笔记

ed 还有附加曲那首我听得真的很感动，恩让我想起 whiteeeen（ホワイティーン）– ポケット（口袋）和其它两个曲子真的，我其实特别喜欢这种风格还有合唱虽然不经常习惯去听，恩不然不也不会因为 start dash 入缪斯了吧笑，知道故事然后再听果然感觉十分美呢

：现在天气热，跑步记得补充水分！ μ's music forever！喜欢 whiteeeen 这种风格的话，miwa 和大原樱子也很不错哦！然后，注意身体，好好学习，为舰队健康工作五十年这才是最要紧的。

林耿昊　伪娘

越做越好，-------- 这个早就过了 100 期了，现在都 103 期了，我要上留言，回函都不更新，上上个期就有这个问题了 T_T。

：（编辑部）中央已经决定了，让你上留言！





Lithromantic　男

看《二次元狂热》也有很长时间了，有几个问题一直想问一下：

关于 Galgame 的增刊像是 86.5,93.5 这种大概是多长时间一次呢，是一个季度，还是半年，还是说单纯看千华大叔有没有推游戏推到秃（笑）...... 不过还是要注意身体就是了，毕竟身体是革命的本钱嘛～～

还有就是 2DM 某宝自营店的客服小姐姐上次给我打了个电话～～声音好好听～～简直声控福利不知道是不是编辑部哪位小编呢？

二次元狂热能在网络如此发达的今天依然坚持着真的是太好了，只不过看现在科技发展的速度不知道还有没有机会见到下一个百期，想到终究要和 2DM 的大家分别就伤心不已啊——

国王大大很厉害很厉害，超级佩服。

还有一个小小的请求：永远十七岁的河蟹子是很可爱没错啦，但是能不能再做一个立绘呢，翻来覆去都是一个形象有一点。。。看腻了。

好吧，最后还是祝《二次元狂热》越办越好，读者越来越多，小编们越来越帅气（漂亮），哒呦～～

：增刊嘛……计划上是一季度一出，不过……咳咳，不如多光顾几次自营店，说不定就能小姐姐再相会哦？~~（$ A $）~~然后，合法萝莉的价值就是永远的十七岁！~~（用死鱼眼望着自己的胸口）~~，河蟹子的新衣服嘛，除了自身的努力，也要考虑到实 (mei) 际 (gong) 的历 (gong) 史 (zuo) 进 (ya) 程 (li)。。。

柿可杀不可卤

其实我很早就关注枯野瑛了，也非常喜欢他的小说末日之际（名字好长不想打），刚刚得知末日动画化后就希望写一篇关于末日的文章，然而草稿写了一半就忙于 6 月高考，最终没能写完，现在看 103 期浅色回忆的文顿时百感交集啊～（¯▽¯～)~

：是的，除了『末有救』，枯野瑛的『银月之书』也非常棒！并祝顺利考上理想的学校！

宅收藏





『Re:0』雷姆睡衣手办

出品：Good Smile　价格：12500 日元

还记得你们的前妻雷姆小姐吗~（逃）许久不见，奸笑社又推出了雷姆的全新社保手办。以大塚真一郎的插画为原型的坐姿造型，透明材质的睡衣和妩媚的微笑瞬间击坠所有人。头发也有部分为透明，晶莹的肌肤透过睡衣隐约可见。此外手办台座为软质的坐垫，与造型场景格外相称。预定 11 月发售。不知道是不是错觉总觉得最近手办的价格越来越高了…







GSC 黏土 700 号！博丽灵梦 2.0

出品：GoodSmile　价格：5000 日元

这个红白好可爱！奸笑社从推出 Q 版黏土以来已经发售至第 700 号，恭喜东方占得此楼~获得吉祥序号的灵梦比前版本更加可爱，配件也十分豪华，不但有驱邪棒、雨伞、神符、茶杯、赛钱箱等多个道具，还附带让灵梦能够正坐的下半身配件。果然悠哉脸最适合红白了~通贩 12 月才发售，但可在 7-8 月的夏季 WF、C92、和国内的上海 CCG、ChinaJoy 等展会的官方摊位提前购买，想要的同学记得关注下。话说黏土是不是也变贵了……



『魔法骑士』化妆品

出品：Creer Beaute 价格：3000 ~ 4000 日元

也许是之前推出的『美少女战士』系列化妆品相当成功，怀旧系列作品主题的化妆品企划再次进行，这次的主题是 CLAMP 的经典作品『魔法骑士』。第一弹商品为狮堂光款粉饼和光剑口红，粉饼以小光的盔甲装备为原型设计，而原作中华丽的光剑则变成了一支口红。非要说的话和现在的市场不太一样，当年的『魔法骑士』应该还是女性读者居多的，看到这两款周边两眼发光的差不多都已经成为怪阿姨了吧。



いつの時代も変わらない、女の子たちの「変身願望」を叶える
コスメブランド"マジカルガールズコレクション"より
『魔法騎士レイアース』に登場するアイテム「伝説の手袋」をモチーフにした
フェイスパウダーと「光の剣」をモチーフにしたルージュが登場！



※画像は実際の商品とは多少異なる場合がございますのでご了承ください。
© CLAMP・ST／講談社・TMS



画像は実際の商品とは多少異なる場合がございますのでご了承ください
© CLAMP・ST／講談社・TMS



2014. MINE YOSHIZAKI

日本全家便利店『动物朋友』周边

出品：FamilyMart 价格：258 ~ 540 日元

日本全家便利店 6 月与『动物朋友』展开的合作活动，买两罐"ヘパリーゼ"护肝饮料可以得到一枚钥匙圈。以往的活动多是买果汁、泡面等商品，这次竟然是护肝饮料，没想到厂家对整天爆肝的阿宅如此体贴。钥匙圈共有 6 种款式，想要收集齐就要买 12 罐，原本这东西滞销严重，活动一出很快就被阿宅们清货了，可喜可贺。

ゆるふわ怪電波☆埼玉
@yuruhuwa_kdenpa

今ファミマでけものフレンズチャームを買うとヘパリーゼ2本貰えるみたいですよ







银魂鸡玩偶

出品：Broccoli 价格：3132 日元

Broccoli 的ちゅんコレ系列致力于将各种人气动漫角色做成小鸡玩偶，真人版马上就要在日本上映的『银魂』自然也不会放过。以往的玩偶都是 8cm 左右挂链大的小款，这次破格推出了超大号版，可以把小鸡鸡抱在怀里啦。现在有银时、土方、冲田、高杉四款，小版最近还新推出了神威款。话说这个系列的玩偶非常丰富，但全部都是男性角色，目标用户很明确。









オリジナルケース

初音未来 10 周年限定 Sony WalkMan

出品：Sony 价格：32880 日元
官方通贩地址：http://www.sony.jp/walkman/store/special/miku10th/

不说完全没有自觉，初音 Miku 诞生已经 10 周年了，是否还记得初次见到她的惊喜和感动呢。索尼应景推出了初音 10 周年纪念限定的 Walkman 音乐播放器和 H.ear go 蓝牙音箱，作为音乐届的巨头这样的合作和 V 家可谓十分般配。Walkman 为全身角色主题设计，有初音 Miku、镜音双子、巡音 Ruka 三个款式，蓝牙音箱暂时只有初音一款。鉴于索尼在高端音乐器材方面一流的品质，价格也在接受范围内。





禁止恋爱的世界

禁止恋爱的世界

Staff:
原作：ムサヲ
监督：宅野诚起
系列构成：高山克彦
音乐：横山克
人物设定：伊藤依织子
动画制作：LIDENFILMS

Cast:
根岛由佳吏：逢坂良太
高崎美咲：花泽香菜
真田莉莉奈：牧野由依
仁坂悠介：立花慎之介

7月的自学预定，『禁止恋爱的世界』根据讲谈社同名漫画改编，讲述了在不久之后的日本，为了应对少子化以及离婚率过高，一到16岁结婚对象就会由政府分配的世界。在16岁生日前一天，男主角根岛由佳吏与心仪的女生高崎美咲告白接吻之后，收到政府的结婚对象通知，于是展开了另人胃痛的恋爱故事。

动画由上一季制作了『剑风传奇』与『不正经的魔术讲师』的LIDENFILMS制作，一听到LIDENFILMS的名字就让人想到旗下的3D技术——从目前公布的PV来看，在『禁止恋爱的世界』中采用的人物3D的制作，让习惯了原作画风的原作党很难适应。

本作的监督宅野诚起之前曾担任过『山田君与7人魔女』的监督，而系列构成的高山克彦是笔者很喜欢的一个高产的系列构成，在原作胃痛的设定下看来可以搞出狠辣细腻的自学出来，注定是7月一部激烈的党争动画。双女主的声优采取了花泽香菜与牧野由依，尤其是牧野由依印象中已经很久没有主役了。到底是人香菜派还是由依派呢？到底是自由恋爱还是政府匹配好呢？真是个让人值得深思的问题。

Fate/Apocrypha

■文/windchaos
■责编/ 稗田
■美编/三白

Fate/Apocrypha

Staff:
原作：东出佑一郎/TYPE-MOON
监督：浅井义之
人物原案：近卫乙嗣
人物设定：山田有庆
系列构成：东出佑一郎
动画制作：A-1 Pictures

Cast:
齐格：花江夏树
贞德：坂本真绫
天草四郎：内山昂辉
莫德雷德：泽城美雪
阿塔兰忒：早见沙织

作为圣杯战争的外典，『Fate/Apocrypha』作为东出佑一郎撰写、近卫乙嗣负责插画的轻小说，讲述了一次特殊的圣杯战争——Master有14人、Servant也有14人，分成红黑两大阵营并且加入了裁定者Ruler。可以说『Fate/Apocrypha』最大的看点就在于两倍于以往圣杯战争的从者数量，7V7的团战让这次圣杯战争变得与众不同。

动画由A-1来制作，从PV的质量来看相信战斗部分的作画值得期待。尽管神奇东出原作质量并不敢恭维，动画化后14位servant的动画人设还原度很高，还是很期待各路servant在动画中的表现。由于『Fate/Apocrypha』的设定就是原作的平行世界，因此很多世界观上的设定都与之前的作品有一定的出入。

不管怎么说，凭借『Fate』的金字招牌TM还能坐吃山空10年，就算是外典依然开播后注定引起一大堆讨论以及FGO的骗氪联动。想起前不久TM一口气宣布了『魔法使之夜2』、『月姬重制』与『DDD3』三大有生之年的消息，让人不禁怀疑平行世界的圣杯战争还没开打，自己就已经穿越到平行的月世界中去了。









地狱少女 宵伽

地狱少女 宵伽

Staff:	Cast:
原作：渡边浩	阎魔爱：能登麻美子
监督：大森贵弘	Michiru：和多田美咲
系列构成：金卷兼一	轮入道：菅生隆之
人物设定：冈真里子	骨女：本田贵子
音乐：高梨康治	
动画制作：Studio DEEN	

在午夜0时登陆地狱通信，写下你的怨恨地狱少女就会帮你实现。不知道地狱少女的故事，如今还有多少人知晓，在当大家都以为地狱通讯已经成为过去的一个传说的时候，在8年之后地狱少女竟然公布了新动画版，并且新系列名字为『地狱少女 宵伽』。

宵伽在日语中有彻夜陪伴，也有男女同寝的意思，标题的含义总觉得很意味深长看来只有等开播后才能得知标题真正的含义。有趣的是，在PV中公布了一名叫做Michiru的疑似男性的新角色，看来在每一话标准的单元剧之外Michiru这个角色的秘密将会伴随着『地狱少女 宵伽』的整个主线故事。

8年之后『地狱少女』的动画制作依旧是Studio DEEN，而且系列构成依旧是金卷兼一，相信就算是时隔8年依旧能够还原当初的地狱通讯的味道。声优阵容也依旧是原先的声优阵容，尤其是8年后再次听到能登麻美子配音的阎魔爱，有一次听到能登熟悉的“想死一次吗？”，让人有种活着真好的感觉。

就算没有看过之前的系列，从『地狱少女 宵伽』开始入坑或许也是个不错的选择。

捏造陷阱NTR

捏造陷阱NTR

Staff:	Cast:
原作：儿玉直子	冈崎由真：加隈亚衣
监督：平泽久义	水科萤：五十岚裕美
人物设定：川岛胜	藤原：小野大辅
动画制作：Creators in Pack	武田：逢坂良太

『捏造陷阱NTR』原作是连载于一迅社旗下『Comic百合姬』的百合漫画，不同于大多数百合漫画，『捏造陷阱NTR』尽管是百合漫画却设定成两位女主角都有男朋友的设定。故事讲述了女主角由真第一次和男生交往，去找了好友水科萤之后结果被好友强吻，于是展开了一段两位好友同时在和各自男友交往的情况下又在百合的故事。

作为一部百合漫画，『捏造陷阱NTR』的感官享受十分香艳，经常能看到水科萤对由真上下其手的剧情，让人感叹如今的百合漫画尺度都这么大了，同时也很期待动画化能做到什么样的尺度。这次动画化交给了制作过『伯纳德小姐说』的新兴动画会社Creators in Pack，不过这样一个一直做泡面动画的会社是否能让原作党满意还是未知数。监督平泽久义曾担任过『与僧侣交合的色欲之夜』的音效监督，这季有双开担任『裙子下的野兽』的音响监督，看来各种擅长小黄片。

百合动画每个季度都有，不过这种大尺度的百合动画不是年年都有，更何况是打着百合旗号又出现了男主，结果妹子把男主NTR的作品就更难能可贵了。尽管本季让人胃痛的动画非常多，『捏造陷阱NTR』依旧是一部在这个夏天值得一看的新番。▲







这个月日本手游最大的新闻，莫过于手游大厂SE的大作『死亡爱丽丝』开服5分钟，停服5小时。尼尔制作人负责的这款手游一经上线就挤爆了，官方推特还提示玩家尽量避开高峰时间。好久没见到开服挤爆服务器的事情了，也让不少玩家刷低了游戏的评分，想到『尼尔』Steam中文版因为涨价被刷差评，这制作人真命苦啊。

■ 文/ windchaos ■ 责编/稗田 ■ 美编/塔里

死亡爱丽丝

游戏原名：SINoALICE ーシノアリスー
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：RPG
开发厂商：SQUARE-ENIX
收费方式：道具收费
官网下载：sinoalice.jp

MOBILEGAME


iOS

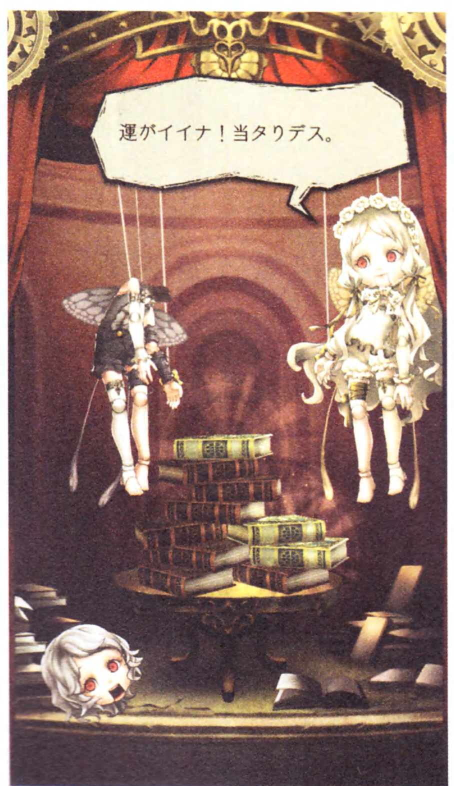

Android





作为尼尔制作人冈部启一开发的一款手游，凭借着尼尔的热度游戏一上线服务器被挤爆也能够理解了。『死亡爱丽丝』有着独特的世界观，讲述了在被书本掩没的物语与话语所支配的空间"图书馆"中，各角色为了复活对于自己是神一样的"作者"而展开的杀戮的故事。游戏中一共有9个角色，都是爱丽丝、灰姑娘这种经典的童话角色。

在游戏的剧情模式就可解锁这9位角色，不过每个角色的最高武器熟练度等级都是要抽卡抽的，最高的SS等级在UP之后的出率是0.666%，好吧似



乎比FGO要高那么一些……游戏的抽卡系统都是抽武器，除了角色有各自的主线剧情，抽出角色的特殊职业有特殊职业剧情外，武器还有专属的武器剧情。其实只要是玩过『尼尔』或者『龙背上的骑兵』的玩家都知道，游戏中的武器都有着详尽的神话设定，在『死亡爱丽丝』中也是如此通过升级武器可以解锁武器专属的物语，让（课金）抽武器更有动力。

游戏的战斗系统为即时制，有点类似FF系列的ATB系统，在5人组团的战斗中玩家只要完成CD即可即时使用装备的各种武器，游戏中有各种不同的武器不同角色有不同的武器熟练度，同时武器又有三种互相相克的属性。游戏中还有召唤兽系统，发动召唤兽后有各种全员BUFF的能力，只是召唤时候的读秒硬直时间很长如何使用需要根据战局考虑。游戏的战斗整体来说非常爽快，而且画面特效也做的很好，让人有长期玩的动力。

游戏的育成方面可以育成的地方非常多，可以说是一款时间杀手游戏。游戏可以育成的地方有武器、人物职业、防具、辅助装备、召唤兽，还好游戏战斗有自动模式一些比较简单的战斗放置即可通过。在『死亡爱丽丝』中还有工会系统，与工会的小伙伴一起刷素材本或者刷自己在工会中的等级也是游戏的一大乐趣。

作为近期最热的一款手游，在写稿时『死亡爱丽丝』的服务器终于稳定了，尽管游戏抽SS的率非常低，而且后期非常肝。不过游戏本身的高素质以及吸引人的世界观，相信会有很多玩家长期肝下去。和尼尔的联动近期也准备开展，相信到时候肯定又有很多人要为了2B小姐姐砍手了。

跳跃吧！鲤鱼王

游戏原名:跳躍吧！ 鯉魚王
游戏平台:iOS/Andorid
游戏类型:放置养成
开发厂商:任天堂
收费方式:道具收费
官网下载:http://www.apppokemon.com/koiking/tc/

MOBILEGAME


iOS


Android







真上班摸鱼游戏！老任一做手游分分钟教你什么是放置类游戏。在『精灵宝可梦』中被皮卡丘吊打的鲤鱼王翻身做了主角，虽然翻身还是条鲤鱼……通过放置养成最后鲤鱼王比跳高决出胜负的游戏方法，实在是乐趣无穷。

看似是很简单的放置养成类游戏，钓鱼更新世代刷CP的核心玩法逼死玩宝可梦的强迫症。各种花纹的鲤鱼王和稀有的金色鲤鱼王，让人总是忍不住上班的时候摸鱼233各种随机事件更能看出老任对于细节的把控，鲤鱼王跳起来吃果实结果被天敌布谷鸟抓走是什么鬼，我辛辛苦苦培育的鲤鱼王啊！原来主角的背包里有一颗不变石，然后一个随机任务能把不变石点碎我辛苦培育的鲤鱼王怎么就进化成暴鲤龙了！变成暴鲤龙就不能参加鲤鱼王跳高大赛了啊！各种有趣的细节和随机事件让一个简单的放置育成游戏充满了乐趣。

主线打各种联盟的比赛比跳高又让练CP的玩法有了目的和挑战性，打到第三个地图别人家的鲤鱼王一跳都是20多米是什么鬼……我还是继续去老老实实养自己的鲤鱼王去吧。实在是没想到任天堂能把宝可梦中最弱的角色做出如此有趣的游戏，强烈推荐所有人都去玩玩肯定会摸鱼摸中毒的。

失恋回避

游戏原名:フラれ回避
游戏平台:iOS/Andorid
游戏类型:文字AVG
开发厂商:G.Gear.inc
收费方式:免费
官网下载:http://global-gear.jp/

MOBILEGAME

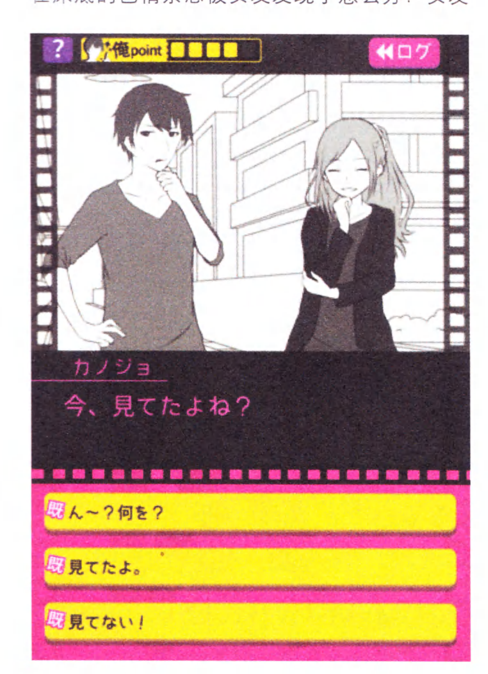

iOS


Android

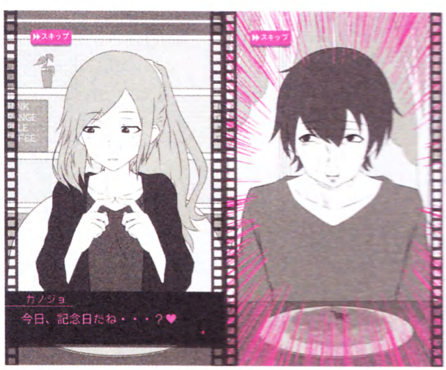


G.Gear.inc这家手游开发会社可能很多人没听说过，不过提到几款知名的游戏『前女友是朋友所以没关系』、『前女友、现女友和我』、『今天我也在监视你』，相信大家应该都有印象。而今天介绍的这款『失恋回避』一听名字就知道又很丧病，不对是又能很锻炼情商。

女友来家里时发现有两把牙刷怎么办？藏在床底的色情杂志被女友发现了怎么办？女友







在我家时另一个女友也来玩了怎么办？当然是选择欺骗她！相信各种超难的修罗场关卡能一次通关的玩家，在现实中肯定也有脚踏N条船的情商吧。毕竟越到后面的关卡怎么看这修罗场都没法逆转了，这都能蒙混过去不得不佩服G.Gear社的游戏实在是太锻炼玩家的情商了。

在『失恋回避』中收集BAD ENDING的过程也十分有趣，很多BAD ENDING也体现出了制作组充满想象力的脑洞，充满脑洞的选项就算知道是作死还是很想选。制作组很贴心的给每个BE都加上了解说，玩家可以知道自己为什么这样选是作死，果然不愧是G.Gear社玩游戏都能提高情商。

除了『失恋回避』之外，G.Gear的其它游戏也强烈推荐，话说这家的游戏大多都是三角恋男主一脚踏两船的题材，这制作人到底是受了什么样的刺激才做出这样的游戏。▲

作品名	ヤミと祝祭のサンクチュアリ
中文名	黑暗与祝祭的圣域
出品	あざらしそふと零
原画	神剣桜花
剧本	桐月、温泉大祐
音乐	鷹石しのぶ
发售日	2017年9月29日

INFO

あざらし社携手桐月打造传奇题材新作

『ヤミと祝祭のサンクチュアリ』

■文 / 如月千华 ■责编 / 稗田 ■美编 / 塔里

这个世界上存在些某些非人之物。人们时而将之当做神灵，时而也将之称为怪物。

故事的舞台是一座与外界隔绝的小岛——“新座岛”，岛上流传着学过神秘的怪异传说。并存在着被称为“神域”的特别之地，是一个充满了谜团的孤岛。主人公出云宗司是为了“打倒人类敌人”而流传下来的古武术的继承者，他青梅竹马的少女、同时也是大财阀的千金小姐——姬神亚梨栖，为了寻找数年前失踪的姐姐的线索而来到新座岛，宗司则作为保镖与她同行，一同转学进入位于岛中心的只有被选中的人才能进入的神坐学园。两人开始了岛上的生活之后，他们了解到学校里存在着许多奇妙的“规则”，这些规则仿佛是在隐藏某种秘密一般，于是为了调查，两人开始暗中行动。

亚梨栖的儿时玩伴，弓道名家的长女绮堂悠里，与姬神家并列的大财阀家的大小姐克萝蒂特，以及驱使不可思议力量的神秘少女尤莉艾……在众多同伴的帮助之下，他们逐渐靠近小岛的真相，但是等待着两人的却并不是与亚梨栖姐姐的重逢，而是传说中存在的各种各样的“怪异”……



姬神 亚梨栖

身高：157cm　三围：B89/ W54/ H82
生日：9月20日　诞生花：彼岸花　血型：B型

主人公宗司青梅竹马，世界顶级大财阀姬神家的大小姐，为了数年前在岛上失踪的姐姐静而与宗司一同来到神坐岛。不管什么事情都得心印手的才女，囊括了各种各样的比赛大奖。性格成熟冷静，对人出事一直很沉稳镇定，头脑运转也很迅速，临机应变能力强。

她与宗司小时候通过某个事件相识之后，一直来往到现在，两人之间存在着一种旁人无法插足的信赖和羁绊。两人组队时，她负责头脑担当。





绮堂 悠里

身高：150cm　三围：B87/ W56/ H84
生日：5月28日　诞生花：铃兰　血型：O型

从以前就与亚梨栖认识的友人。预科（大概可以理解为初中？）的时候被邀请来到神坐学园，升上本科（大概是指高中）的时候与转校而来的亚梨栖重逢。他与亚梨栖和宗司是同班同学，为不习惯岛上生活的两人提供了不少帮助。由于是一个标准的深闺大小姐，性格文静老实，对人处事略显消极。作为名家传统教育的一环，她从小擅长弓道，就算是强弓也能轻松驱使，但现在因为某些事情而没有参加学校里的弓道部活动。由于名字读音和尤莉艾相近，两人关系比较好。





克萝蒂特·贝尔佛劳

身高：163cm　三围：B91/ W55/ H85
生日：12月26日　诞生花：草珊瑚　血型：A型

法国的大财阀贝尔佛劳家的千金小姐。贝尔佛劳家与日本的姬神家处于敌对关系，再加上在进入神坐学园之前，她曾经就因为在多次比赛中被亚梨栖踩在脚下，所以现在把亚梨栖当做竞争对手，经常摆出架子挑衅。可是亚梨栖那边却浑然不觉，只把她看做是一个愉快的友人。

凭借家族的影响力和自身的魅力，在学校里形成了最大的派阀，能够调动大量的人力。虽然很有贵族气质，但是由于自尊心强，而且性子比较急，经常因为头脑发热而失败。





尤莉艾·冯·史陶芬伯格

身高：159cm　三围：B87/ W51/ H80
生日：11月16日　诞生花：冬珊瑚　血型：AB型

德国贵族的后裔，宗司等人的同班同学。从小经受严格的教育，来到神坐岛才算获得了一点自由的空间，沉溺于各种日本的亚文化，因此现在对日本的理解有一些偏差，不但身上沾染了死宅属性，还对忍者和武士怀有过剩的憧憬。她容姿端丽，浑身散发着一种神秘的气息，因而在学校中非常吸引眼球，背地里存在许多她的粉丝，竟然形成了仅次于克萝蒂特的派阀。相传她拥有某种不可思议的力量，但是没有人真正见过。



在2016年底，桐月的最新作『月影之镜像 解放之羽』发售之前，桐月在日本杂志BUGBUG的专访中就提前透露他的下一部作品并非一直以来合作的あっぷりけ，消息一出就引起了不小的关注。由于当时没有任何情报放出，还有部分喷子去推特喷桐月擅自泄露机密，而桐月导倒是不慢不紧地回复说，那已经是得到厂商同意的——就在数天之后，新品牌あざらし旗下新品牌あざらしそふと零就公布了这部处女作——『ヤミと祝祭のサンクチュアリ』。

从题材来看，本作是非常合适的桐月的学园传奇类型，桐月本人担任世界观和角色设定，共同路线和第一女主角的个人线。虽然这是从最初在小魔女打工时期之后，他首次与其他写手合作，但实际上可以看出，他基本已经包干了作品最核心的内容。官方表示本作将以“信爱”为主题，重点描写男女主角作为“搭档”的关系性，这实际也是桐月最拿手的部分。另外值得一提的是，没想到BGM制作竟然还请来了桐月的老搭档鹰石しのぶ，看来企划者很明白桐月的文字配上气氛绝佳的音乐才能达到最大效果，因此笔者认为本作还是很值得期待的。

另外说个题外话，2017年5月的时候あっぷりけ官方公开了品牌营运陷入困境的消息，并随即开始通过众筹的方式开启了最新作的企划。有人质疑众筹是否是打算捞一笔走人，AB2旗下多个品牌的制作人憲yuki则出面在生放送中非常诚恳地解释道，众筹是为了品牌今后的发展，众筹金也不会用于还债，而是全身心投入新作开发。配合桐月这次与あざらし的这次合作，也有人质疑是不是因为あっぷりけ混不下去了才转投别家，不过实际上并非如此，あざらし的offer早在『花の野に咲くうたかたの』发售之前就到了桐月手里，并且以可优先あっぷりけ作品为前提条件桐月才接受了邀请。因此笔者建议我们在面对这部非あっぷりけ新作的时候，不要带上有色眼镜，单纯当作一部作品来看待。▲

与樱共舞的第二次"初恋"

Hatsukoi Syndrome
Let's start my first love with you, again.

初恋＊シンドローム

游戏名：初恋＊シンドローム
中文暂译：初恋＊症候群
公司：Campus
原画：永山ゆうのん
SD原画：九条だんぼ
剧本：森間まりも / 工藤啓介
音乐：押上極 / 樋口秀樹
发售日：2017年4月28日

■文/白鹿爱莉 ■责编/如月千华 ■美编/塔里

STORY

人们常说，初恋通常无法修成正果，实际经历过一次失恋的男主綾坂優斗恐怕是最清楚这点的，但是，和大多数经历过失恋的人们不同，優斗至今无法走出失恋的阴影，无法抹去初恋带来的伤痛。

为了终结这份恋情，優斗打算把曾经失恋的对象黒瀬遥送给自己的手表埋在了学园内盛开的巨大樱花树下，那个樱花树流传着一个传说："如果爱上某人的话就会看到樱花树满开的姿态"。

而就在满开的樱花树下，優斗相遇到了仿佛随时都会消逝一般缥缈梦幻的少女——ルナライト・ベイカー。

ルナ仰望着满开的恋樱，当察觉到優斗时，少女露出了淡淡微笑，问道他说：

"你，想要经历恋爱吗？"..

误入了"魔法世界"入口的綾坂優斗，和梦幻般的少女ルナ相遇，也和初恋同时也是失恋对象的青梅竹马遥完成了再会。并且从她们口中得知了这个世界上真的有"魔法"的存在，而为了成为独当一面的魔法师就必须经历一次失恋。

无法走出失恋阴影的少年和为了经历初恋却祈望着失恋的少女邂逅了，同时也和少年曾经的初恋再会。被名为初恋的枷锁囚禁的少年少女展开的青涩的恋爱物语，初恋＊シンドローム的故事将会迎来怎样的结局呢？



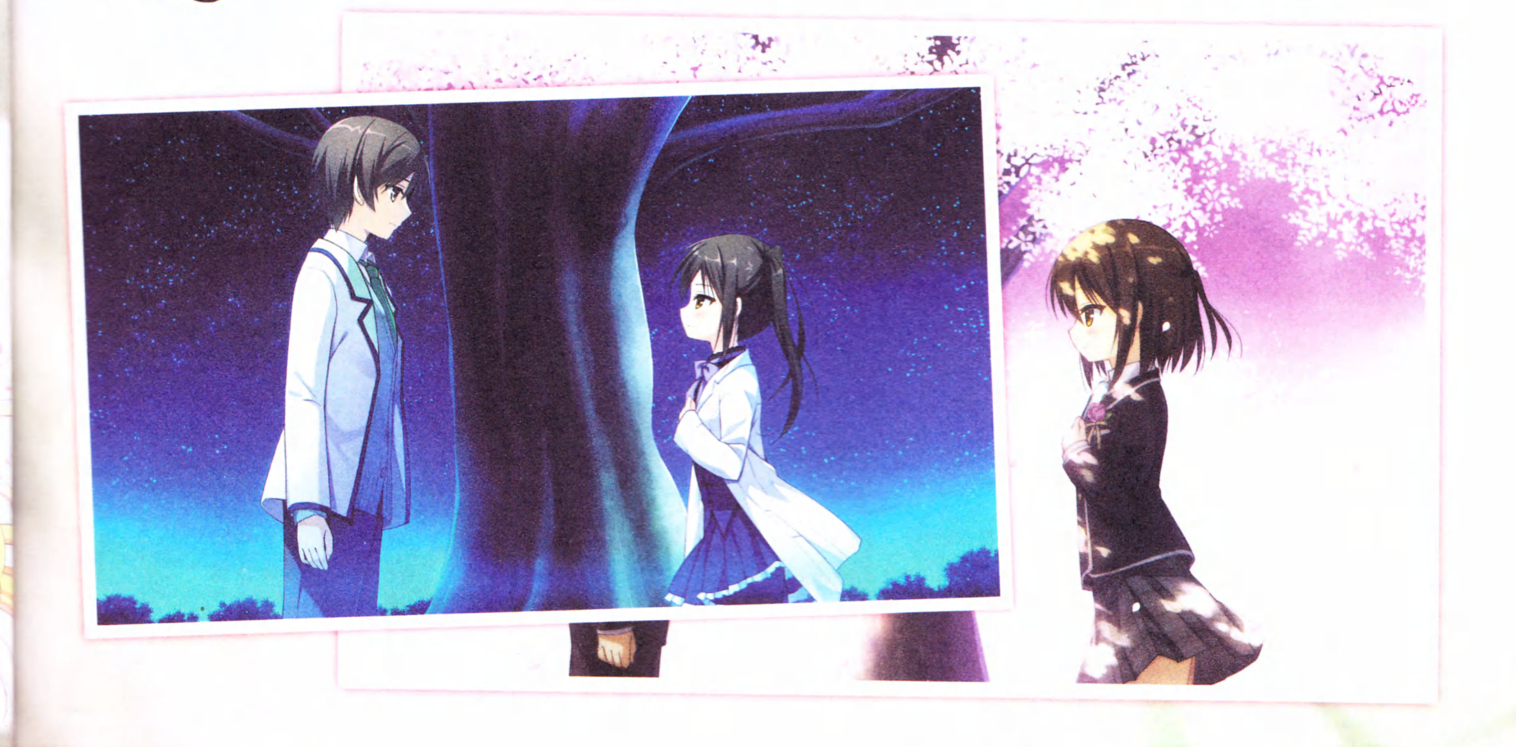


在班上沉默寡言的她，并没有多少朋友，因为遥始终觉得无法理解周围人的世界，所以也不和他人过于的亲近。最初的搭话也许只是幼时優斗纯真而又率直的感情，即使被遥一次又一次的冷漠回应也率直的想要和她成为朋友，在共同时间里这份友情逐渐变成了恋情，在听说一直在身边的遥升学之后突然要搬去海外时，为了不留下遗憾，鼓起勇气的優斗在传说的樱花树下对遥做出了告白，但结果这份初恋并没有如愿以偿。

其实这时两人都是两厢情愿的，但是遥为了减轻家里负担成为魔法师而不论如何都不能接受優斗的这份感情，从此失之交臂的两人各自生活在不同的世界里，直到三年后的再会。

当时隔三年的再一次相会时遥也一直保留着对男主的恋情，逞强的对優斗忠告出“绝对不能爱上ルナ，因为即使爱上她，也绝对无法和她结缘。”的话语。

但是在ルナ的帮助下，優斗决定弄清楚遥真实的感情，同时也是让自己不要总是被过去的初恋所囚禁，向前迈向确实的一步。在夜樱之下，遥向優斗坦白出了一起压制在内心的恋情以及当年无法呼应他的缘由，3年前遥拒绝了優斗选择了逃避这份感情，当再会之后，她终于打算率直的面对这份感情，向優斗做出了爱的告白。可惜此时優斗的心早已被ルナ占满，已经无法向以前那样率直的回应遥的感情，如果没有和ルナ相遇的话，也许结局就会不一样了吧..再次交错的两份心意，这肯定是两人的初恋真正意义上的终结。





恋爱到底是什么呢？不懂得恋爱是何物的深闺大小姐，但是为了成为独当一面的魔法师，就必须经历失恋，于是ルナ开始对優斗进行了积极的恋爱攻势，但是此时的優斗还是忘不了曾经初恋的对象遥，坚定的表示不想再经历恋爱，不想继续受到伤害。

ルナ出身魔法名家，但是却没有与出身相符合的魔法才能，为了回应周围人的期待，为了成为“特别的存在”ルナ付出了比常人还要多很多倍的努力。更重要的是由于幼年时ルナ和她妈妈被卷入一场不幸的车祸中，妈妈为了救ルナ而受了重伤，年幼的ルナ拼命的对妈妈实施治愈魔法却无济于事，最终妈妈被送往医院抢救无效不幸去世。虽然周围的人都没有责备ルナ，但是ルナ自己却十分懊悔，如果自己有拔群的魔法才能说不定当时就能够拯救自己的妈妈，所以ルナ一直都十分努力想要成为独当一面的魔法师，作为是一种赎罪。但是现在的她由于悲剧的阴影无法擅长的使用治愈魔法，连一只猫都救不了的事情勾起了她悲伤的回忆。现在连恋爱是何物都无法理解的她，第一次向優斗吐露出了她最真实的情感…

最开始也许是单纯的想要成为魔法师才随便的把“失恋”挂在口边，当ルナ看到優斗房间里的画板上画着他的初恋对象遥的素描时，回想起向優斗诉说悲伤回忆时头上那温柔而又安心的感触时，不禁心里一阵刺痛，也许这就是萌发恋情的瞬间吧。

第二次的“初恋”

看着ルナ努力的身影，優斗也想要尽自己的全力帮助她，優斗也明白最能够帮到ルナ也只有让她经历失恋，即使清楚自己早已爱上这个娇小可爱却又一直不懈努力的少女，優斗还是希望ルナ能够完成她的梦想。

彼此心意相通的两人忘记了妨碍着他们的一切，一同度过了甜美恋人般的时光。在甜美的时光中，两人也同时面临着痛苦的抉择，选择彼此相依就意味着让ルナ放弃一直以来的梦想，懂得了恋爱酸甜苦辣的ルナ向優斗做出了正式的告白。但是正当这时，悲剧却戏剧性的再次重演，優斗被卷入了车祸，ルナ决心这次一定不会再让悲剧重演拼命的对優斗施以治愈魔法，而这时優斗在燃尽生命之火的最后时刻实现了ルナ的愿望，对ルナ说出了“因为有喜欢的人，所以抱歉无法回应你的感情”这句话，感受到强大的魔力流过身体中，确定终于能够帮ルナ实现梦想的时候，優斗也终于安心的失去了意识。由于ルナ的治愈魔法而奇迹般的获救，当優斗痊愈回到家里时却不见ルナ的身影，经历过失恋的ルナ打算离开優斗的身边。但是在遥的助攻下，恋樱树下两人再次相遇，“恋爱就意味着受伤，所以再也不想经历恋爱”曾经的優斗是这么想的，但是多亏了ルナ让他回想起了恋爱并不是只有痛苦，恋爱有它的甜美和幸福。所以想要一直一直陪伴在你的身边。如果第一次的初恋无法成果的话，那就让第二次的“初恋”开花结果吧。

“你，想要经历恋爱吗？”就像第一次和你相遇的时候，你再次这样问道。

“嗯.. 想啊，想要和ルナ一直相爱下去。”

在永不凋谢的樱花树下，两人宣誓了永远的爱情。





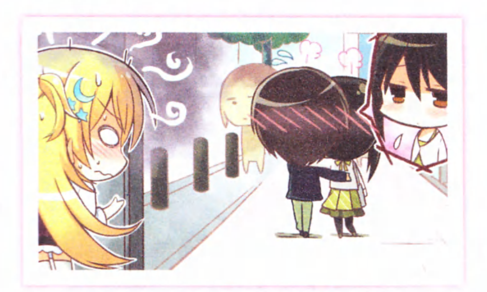


COMMENT

业界著名短篇小品galgame公司Campus，其代表作有四季谎言系列的春谎、夏谎、秋谎、冬谎，而本作初恋＊シンドローム的世界观也和谎言系列一模一样。如果有推过这公司前几作系列作品的话，可以在文中细节的描写中找到前作的男女主的痕迹，也是非常用意思的事情。本作总体来说给笔者带来的体验就是非常清新非常适合初心者的王道galgame。剧本长度较短，单线通关，主旨明确，充足而又细致的心理描写和丰满的角色塑造也算是让发展合情合理，推起来十分的顺心和舒服。唯一感觉比较突兀的地方也就是男主甩掉遥的那段过渡没有写的很丰满，但这也应该与篇幅的限制有关，同时也可以看出剧本极力想要避免三角恋所产生的白学胃痛展开，虽然这样做对游戏的话题性有所削弱不过却保证了全篇的品质。

除了安定的剧本外，人设，原画cg，音乐也是十分出色。其中音乐由押上極、樋口秀樹担任，片头曲由Ceui演唱，Ceui歌声那独特的空灵感恰到好处的渲染出了“樱花”与“初恋、失恋”的主题，可以说让人看完了OP动画就非常想要通完全篇。











原画方面是永山ゆうのん老师担任，SD原画则是九条だんぼ老师担任，对两位熟悉的同学就只能看出这个组合的神奇之处了，那就是两位老师笔下的幼女萝莉萝莉幼女真的超级超级超级棒！软绵绵的感觉实在是治愈人心！

同时本作在营销商法上也可以看出是下足了功夫，本作采用的是短篇黄油比较常见“买抱枕送游戏”商法，这里首先解释一个误区，就是此类商法的抱枕和常见“galgame特典抱枕”有着材质上的不同，用到的是类似于2way的高级材质（本作抱枕材质是アクアライクラ）

也就是说买附带抱枕的豪华限定版游戏的价格和单买抱枕的价格几乎是一模一样的。同时，全年龄dl版是官方免费提供下载的。这样的营销方式很大程度上提高了玩家的好感。按照本作的整体篇幅和素质来讲也比其他“买抱枕送游戏”商法的短篇游戏要良心太多太多。

关于全年龄dl版的免费下载个人认为还是一种体验版的延长，在全年龄版所没有展示的after story的甜甜蜜蜜卿卿我我闪瞎狗眼的剧情更加突出了女主ルナ的可爱，同时也穿插了一段关于和ルナ父亲之间较为严肃的剧情以及父亲一辈的初恋的故事的渊源，我想大多数人推完全年龄也会忍不住回去购入完整版。这也说明了此类商法的可行之处。

虽然本作有两个女主但却是单线游戏，虽说是剧情需要但是在情感方面还是比较心疼遥这个角色，推完全作的玩家也许或多或少都会这样的感觉。同时遥的cv 藤森ゆき奈 也是一改软萌的声线演出了又酷又可爱的感觉实在令人意外和敬佩。

总而言之，这是一部综合实力相当强的短篇小品作，其清淡的口味对休闲之余游玩以及对新人的传教都是一个不错的选择。▲

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play！

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 三白

首先开场祝贺ハチ本月连着收入两首五百万再生作品『【オリジナル曲 PV】結ンデ開イテ羅刹ト骸【初音ミク】（番号：sm7550182）』和『GUMI MV「ドーナツホール」（番号：sm22138447）』，成为第一位拥有 4 首五百万再生作品的 P 主～而 P 主 n.k 则拥有了自己第一首百万传说曲『【初音ミク】このふざけた素晴らしき世界は、僕の為にある【n.k】（番号：sm25379507）』。本月随着高考的结束，全国大部分地区进入“火焰山”模式了，大家要注意防晒防暑呀！ Nico 本月随着暑假的临近也爆发了一波投稿的热潮，VOCALOID 板块想要推荐的作品非常多，希望大家都能找到自己喜欢的作品啦。

【GUMI】拝啓ドッペルゲンガー【KEMU VOXX】

番号：sm31314079　作者：kemu

本月的重磅大作，也是本月 MVP，没有之一。熟悉 suzumu 退圈风波的读者大概会知道这件事和 kemu 的关系，因为这件事情也造成了 kemu 明明在事业上升阶段却进入了长时间的沉寂期。本月 kemu 的新投稿对有些 kemu fan 来说大概也是“有生之年”系列了。对于时隔近四年的新曲，现在讨论度最高的除了他笔下风格突出的快节奏作编曲，更多是在讨论这首歌隐藏的故事，比如在 1 分 40 秒处 PV 中的系统检查界面上的文字，其中隐晦地提到了 kemu 至今为止所有的作品，中间还有一些文字有不少人臆测它们是在暗指当年 suzumu 事件和对 suzumu 的指责等，这首新曲也变相地把当年的事情又推到了风口浪尖，具体细节众口不一已不可考。眼下我们还是来欣赏这首“劲爆”新曲和鼓掌欢迎 kemu 的回归吧。顺说新曲投稿后围脖上有细心的听众想到了周刊上一次得分（周刊评分标准主要在于再生数和 mylist 的数）超过百万分的还是文首提到的ハチ「ドーナツホール」，这首 kemu 新曲虽然被寄予厚望，但是很可惜，没有打破这一桎梏——









レディーレ／flower

番号：sm31394907　作者：バルーン

ballon 新投，这位和他的 flower 应该已经不需要赘述了吧。我们上次也曾提过，ballon 遇到 flower 之后，就像遇到了女神缪斯，凭借 2016 年的 flower 曲夺下自己的第一个十万再生，从此走上事业高峰，迎娶白富美（雾），曲风脉络也更加固定，整个创作也更加成熟。本月新曲『レディーレ』前奏编曲非常有特点，整体主旋律也很入耳。他调教的 flower 音色总有一种说不清道不明男女莫辨的慵懒感，配上他独特的曲风，每次都给人一种脑中清流冲刷的奇妙听感。顺说本月榜上还有一首 flower 曲，来自しーくん（mylist/44597020）『ローファイ・タイムズ / flower（番号：sm31421658）』。虽然 P 主看着不太熟悉，但是一投稿就空降日榜第一，打败了盘踞榜首的 kemu 和 ballon 等人，一看 mylist 也是最近开始频繁使用 flower 的 P 主，风格音压比较重，和 ballon 的清新一对比突然成了哥特重 rock 风，倒也是有趣的作品。



NICONICO

365日綴り続けた恋文のように／mint*（薄荷キャンディP）feat.音街ウナ
7150日／初音ミク

番号：sm31323228　作者：mint*　番号：sm31347473　作者：瀬名航

本月推荐两位名字比较陌生的P主。第一首来自P主mint*，整首曲子一气呵成，非常适合作为ACG的主题曲，算是典型的anisong曲风，使用的VOCALOID是最近比较热门的音街ウナ。这位P主从2014年开始投稿，再生成绩一直不温不火地在几万或是十万冒头左右徘徊，不能说是冷门P主，但离成为大手总是缺少临门一脚的感觉。本月这首是他首次使用音街的作品，一度拿下了日榜第二的好成绩，再生和mylist成绩都还不错，要是由此能有所突破进入新境就好了呢。

第二位是十分高产的瀬名航，2012年投稿以来mylist已经有33首作品，非常多才勤奋，奈何成绩几度起伏，大部分都是再生几千的冷门作品……2014年投稿的『【初音ミク】止まったまんま【オリジナル】』好不容易有了一万以上的再生，后期的作品再生数据也稍微好一点。2016年开始的投稿有越来越成熟的“小清新”风格，本月新投『7150日』不出意外本月就能越过十万再生，会是他个人第一首十万再生的作品，曲风清新爽朗，是首非常适合在这个季节聆听的小曲。纵观他的“履历”，没有突然爆红也没有因为成绩不佳而沉寂，是位脚踏实地一步一步走过来的P主，其对音乐的热爱不言而喻，希望他经此一投的激励能有更多的上佳创作。





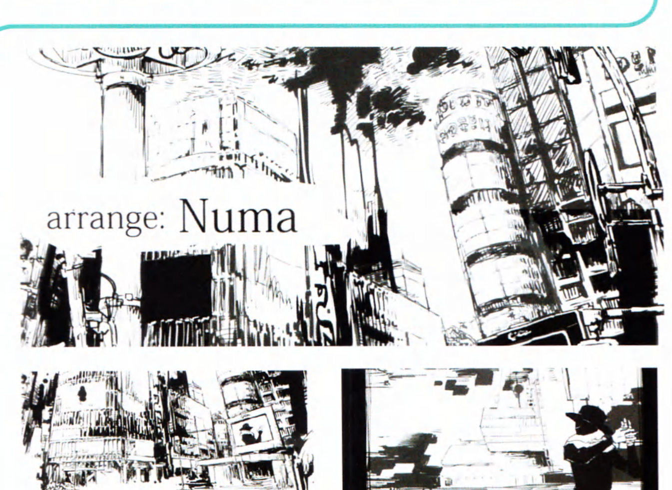
ナンセンス文学／初音ミク

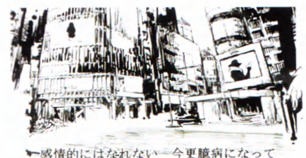
番号：sm31241401　作者：Eve

本月的重点推荐，来自P主Eve，一首满溢着“狂气”和“才气”的作品，甚至有狂喜地刷着大红字“（我）能出生在这个时代太好了”这样评价的听众。这种作品的灵气来自曲子本身和PV两方面的完美合作。Eve这个名字其实在nico已经有一位同名P主了（mylist/20905046），不过这两位Eve风格完全不一样，新Eve可以说是一鸣惊人，新曲勇夺日榜第一，在群雄环伺中拿下周刊榜首。PV师Mah（mylist/37046105）以黑白作画的粗陋画风，有着目空一切的癫狂感，曲风豪放，一时间翻唱风行，原作Eve也有本家翻唱版投稿哦（说起来YouTube这首曲子自唱版本投稿时间更早，某种意义可以说是初音“翻唱”了Eve的作品ww）。由于整首的结构和编曲完成度高得惊人，第一反应又是哪位大佬披着小马甲来玩了（喂），稍微查一下发现他在nico的“主业”是唱见，而且成绩不算差（mylist/17255242），音色温润，非常有特点，YouTube上除了翻唱也有自作自唱，至今出有自己的三张同人翻唱专辑，还担任乐队「einie」（mylist/33352935）的词曲和主唱，算是位“老手”了，实在是未来可期！

榜单上有新面孔其实是一件非常令人高兴的事情。虽然古参P主新投让人激动，但是如果有些新声音，不管是异军突起还是大器晚成，都能感受到VOCALOID原创板块后续部队的力量也很强大，也是超级欣慰的一件事了。

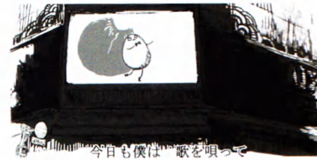
本月推荐还有しじま的『人間そっくり／踊る初音ミク（番号：sm31289955）』和カルロス袴田（サイゼP）的『【ミクウナ】　きみはだいじょうぶ　【すし】（番号：sm31361747）』，还有（上个月漏掉的）四个多月不见踪影的niki大作『【初音ミク】グラーヴェ【オリジナル曲】（番号：sm30960061）』，除了VOCALOID版本月有kemu和niki的回归，唱见板块也有万年神游人士女唱见F9的新投稿『【F9】幸せの飛行列車　歌ってみた（番号：sm31339830）』，还有不知道从哪修仙回来的ろん和伊東歌詞太郎的合唱『【ろん×伊東歌詞太郎】天国と地獄【言の葉プロジェクト】（番号：sm31397362）』现在打开nico总有种梦回2013年的感觉…总结就是：真是幸福得令人冒泡的一个月啊 ~\(≧▽≦)/~











最后说点新消息，翻车鱼P的名作『每天回家都会看到我老婆在装死』宣布了真人电影的改编计划，暂定主演是荣仓奈奈和安田显，感觉这个标题灵异内核温柔的小故事会成为一部小甜饼电影呢！VOCALOID新成员「LUMi」公布了形象设计和试听，声源来自著名女声优大原さやか（代表作动画「XXXHOLiC」中的壱原侑子），试用版将于6月3日上线，V家小姐姐团新成员，敬请期待。于是本月就到这里，大家夏至愉快！下月猛暑再见啦 ~~˘(o´・∀・)ノハーィ▲



■文/冰夜华 ■责编/稗田 ■美编/塔里

Crevasse of the Diamond

精品的缺憾

浅析『小林家的龙女仆』叫好与不叫座的原因

在开始这次的话题之前，请容我先说结论：『小林家的龙女仆』就像是一块缺了边角的精品，虽然价格大打折扣，也依旧不会掩饰它应有的价值。然而对于这样的一件精品而言，所缺失的这一小部分虽然不是最关键的，但却造成了无法回避的缺憾，显得格外的刺眼。

『小林家的龙女仆』(以下简称『龙女仆』)是一个主题轻松愉快的故事，讲述的是异世界的龙女与现实世界的少女相识相知，以主仆的身份生活，并且与其他的伙伴们一起度过的每一天。故事的内容既有悠哉的日常，又会在不经意间探讨一些生活哲理，以及在人生的抉择点上从纠结到坚定的过程，是一部可以在忙完一天的工作之后，冲上一杯加了方糖的咖啡或是奶茶，懒在沙发之上观看的片子。

单从以上的描述来说，『龙女仆』毫无一份是一部精品之作，而且动画制作由著名的京都动画担当，无论是画面的绘制还是剧情节奏的把握，在观众群体中有着“京都出品，必属精品”美誉的京都动画手中，本该让人无比放心。然而就是这样一部精品，却在销量上遭遇到了意外的滑铁卢，可若是重新再看一遍，却又会觉得这次的失利却毫无悬念。

那么，究竟为何这样一部可以定义为精品的动画，却也加入了叫好不叫座的行列呢？这一切，都要先从京都动画说开去。

走下神坛的奇迹创造者

The Cinderella after the midnight

对于京都动画，我想无论是老油条们还是新入坑的，都不会对它们感到陌生。这家从2003年开始独立制作动画的公司，至今已经打造出了许多经典的动画，比如『凉宫春日的忧郁』、『轻音少女』、『Free』等系列，在卖萌、战斗、悬疑、日常等类型都游刃有余，无论面对怎样的观众都能够吃得开。也因为如此，很长一段时间内，他们在观众群体中享有极高的声誉，并且获得了“京都出品，必属精品”这样的美誉，足以证明京都动画公司的实力。

因为有着不俗的实力，其出品的动画在销量上亦有着非常惊人的成绩。在京都历年所从出品的TV动画之中，有十五部累计平均卷销量在13000以上，其中销量最高的『凉宫春日的忧郁』2006版累计平均卷销量接近80000，这个销量可以在日本动画有记录以来的历史总销量排行榜上位列第七。而在总榜的前五十名里，京都动画上榜了五部，仅次于动画销量大户SUNRISE。这个比较需要进行进一步说明，要知道，SUNRISE所制作的动画多数都为机器人动画，内容多以精彩绝伦的战斗、深刻的哲理探讨为主，充满了热血的精髓，在作为大群体的男性观众之中拥有非常庞大且久远的人气积累，且集数众多，其销量累计范围也就越大。京都动画公司的销量前二十中只有『全金属狂潮TSR』这一部战斗番，其他的几乎都属于日常校园类作品。能够以这样的阵容夺得这样优异的成绩，这不得不说是动画业界的一个奇迹，也是从京都动画开始，越来越多的“萌番”“日常番”受到制作公司和观众群体的重视，广受欢迎。在这一点上，京都动画可谓功不可没。

然而在2011年，京都动画意外的在『日常』这部片子上遭遇了史无前例的打击，首发销量不足3000。虽然这个销量对于一般的动画来说已不算太差，然而对于上一年在轻音第二季身上拿下首发将近40000销量的京都动画来说，这是一个不折不扣的滑铁卢。从这之后开始，除了2012年触动阿宅灵魂的『中二病也要谈恋爱』第一季、2013年和2014年的两部在女性市场获得成功的『Free！』，京都动画再也没有首发销量在10000以上的作品，其中2016年的『无彩限的怪灵世界』更是仅有2100左右的首发销量，创下历史新低。这一次『小林家的龙女仆』再次疲软，首发“拼死”拿下2739的销量，“勇夺”倒数第二名，实在是令人让人大跌眼镜。虽然说从整个业界的范围来看，累计平均卷销量已经超过4000算是非常不错的成绩，但对于常年盛产高销量作品的京都动画来说，颇有点“走下神坛”的意味。我们不禁想要问，这到底是怎么了，这还是那个我们所熟悉的京都动画么？

前文说到京都动画出品的作品，多以日常、校园、轻松作为主题，无论是原作改编还是原创制作，校园番占据了绝对的优势，其中多数又以轻松愉快的剧情为主，非常适合在百忙之



中抽出时间来观看，在笑声之中缓解全身的疲劳。这一次所选择的『小林家的龙女仆』，其原作便是一部轻松的故事，虽然牵涉到异世界、龙、超能力、魔法等元素，但归根结底还是落到了日常番的节奏上，按理说理应一如既往的大受欢迎。事实上，这部片无论是在中国还是日本，其收视率均相当不错，从开播到完结至今，在视频网站哔哩哔哩的总播放量接近6000万，这是毫无疑问的当期霸权。而在日本方面，NICONICO上其第一集播放量已过百万，全集总播放量超过770万，对于口味极其挑剔的日本观众来说，这个播放量已经算是相当高了，其受欢迎度可见一斑。那为何如此受欢迎的番剧，再结合京都动画长久以来的好名声，却还卖出了如此惨淡的销量呢?

抛开日本动画业界圆盘销量整体萎靡这个客观因素之外，『小林家的龙女仆』这部片子之所以会有如此惨淡的成绩，更多的原因还是要从自身去寻找。当从这个角度去思考的时候，重新审视京都动画在制作『小林家的龙女仆』的时候,我们会发现这并非偶然。实事求是的说，追番有一个特点，那就是很大几率能够把一些不好的因素选择性忽视，而专注于看角色的表演。当我们再看第二遍的时候，往往就能发现其中的不足之处。那么这样一部明显叫好不叫座的作品都有哪些不足呢?







▲小林：好好好，这锅我背了

当卖点变成败笔

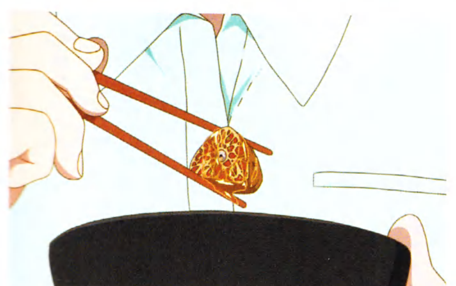
When Caliburn break

一个故事的第一主角是最为关键的，他们的设定取决了观众的代入感。作为本作的主角，在原作漫画中小林的设定是一名公司的程序员，也就是我们所说的码农，每天埋头在堆积如山的数据中，不停敲打着键盘写下一段段代码。这样的设定一改京都动画长久以来所选择的的那种校园主角的设定，以一个普通的社会白领女性角度作为切入点铺展开故事。虽然不能说不行，但却是一种极大的冒险。要知道，对于如今的观众，尤其是日本观众，这种明显属于卖萌的片子，其中的女性若是在面相上显得不够可爱，又不属于学生范围的女性，被嫌弃的几率会非常大。

很不幸的是，小林恰恰两点都占了，她不是一个善于打扮的女人，着装非常中性，死鱼眼，戴眼镜，头发是那种很随意扎起来的马尾，这样的外表出现在一部萌番里面，几乎是致命的。再加上“社畜”的身份，几乎很难让观众，尤其是男性观众拥有足够的代入感。另外，小林的性格过于强势，但偏偏又不是那种掌控力强的角色，很多举动只是为迎合托尔的行为所作出的的反应，懒懒散散，却又表现出一副近似于“众人皆醉我独醒”的姿态。感觉就像是看到了每天忙碌的自己，一点幻想的空间都没有。能够从小林身上找到感同身受的，那一定是能够非常享受这部作品的人，而很明显，恐怕大部分人都没有办法从中找到共鸣，购买圆盘的筹码无疑就少了一分。

而且，本作虽然设定上来说是百合向，因为主要角色都是女的，男性角色基本也是拥有独立的圈子，与妹子们的日常互动并不是很多。但问题就出在这里，因为小林虽然设定是女性，但她从外表到性格，几乎就是一个假小子。还





▲从开始一路用到 11 集都还在用的尾巴梗

不是那种“具有男子气概般帅气的成熟女性”，而纯粹就是“画个男人硬说她是妹子”的典型。这样的设定放在漫画里或许还看不出些许问题，但对于一举一动都会通过演出表达出效果的动画来说，这绝对是致命伤。无论是男性还是女性观众，都会对带入小林这件事上产生一定的抗拒思维。所以，这销量不佳的第一口锅，小林必须背上。

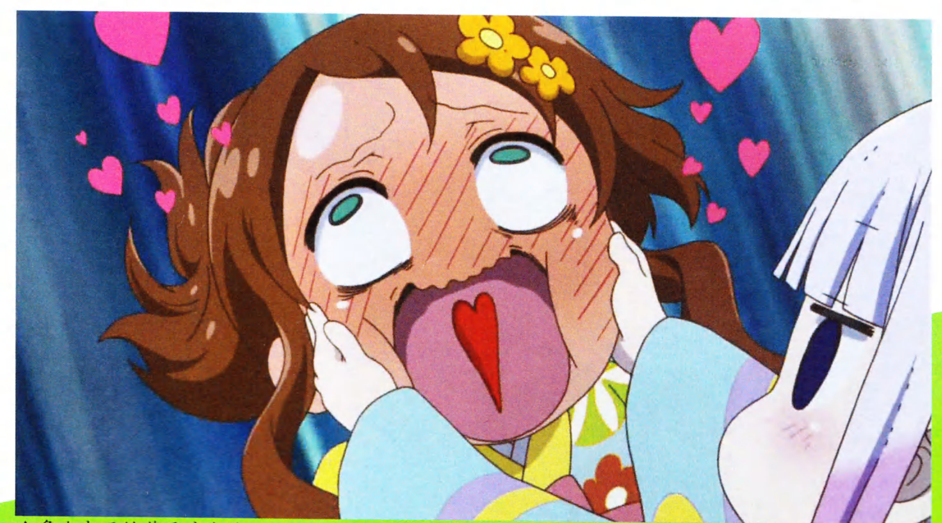
当然，如果说小林一个人就坏了整部动画，那就太冤枉她了。一部动画能否吸引人，剧情是关键，小林只是构成故事的关键部分，整体的剧情才是最终决定这部动画是否可以大卖的因素。然而遗憾的是，对于这部作品来说，剧情安排得也不尽如人意，具体主要体现在以下几点。

首先是剧情安排上的问题，『小林家的龙女仆』在前几集表现还不错，通过介绍人物来把故事铺开，虽然套路化但是却说得很好，作为开头来说是非常成功的。然而问题在于后劲不足，在后面的故事里，套路还是那个套路，看了这一幕立刻就能猜到下一幕会发生什么事，虽然在讲述的是每天平淡的日常生活，但是却淡过头了，讲来讲去都是在玩那几个梗，比如托尔的尾巴，露科亚的胸，才川的痴女表情等等。这样的梗玩个一次两次，或者是隔一段时间提一下，当作调味剂使用，会有点睛之笔。然而京都动画却反反复复在玩这些梗，有时候恨不得一集里面玩个两三次，这就很容易让人感到乏力。就好比来来去去都是一锅汤，怎么做还都是那个味，很快就会有吃腻的感觉。还记得『日常』的暴死吗？平淡如水一直在循环，其结果是就是叫好不叫座，观众们在看的时候会觉得很开心，但日后再次回味，可能就会多斟酌一下这是否值得花钱购买圆盘来收藏了。

其次就是福利镜头大量删减，这是让原作党们所难以接受的。在原作漫画中，因为女性角色多为拥有傲人的大美女，因此福利画面非常多，甚至还有一些相对过于大胆的描绘，在国内的大多数漫画观看网站中，你会发现 18、33、36 这三篇被屏蔽了，这是因为太过大胆以至于触碰到了法律所规定的那条脆弱的底线，网站们只能将之屏蔽，需要通过其他途径才可观看。在动画制作中，一向追求“健康健全”的京都动画直接将这些描绘全部清除，只留下露科亚一部分实在无法避免的福利，也采用了各种方式进行遮挡。这种行为立刻引起了广大原作党的不满，要知道酷教信徒本身就是一个擅长也喜欢画福利图的作者，也参与过 R-18 同人作品的创作，他又特别喜欢用娱乐的方式来绘制福利图。鉴于如今的业界早已不如先前那么保守，偶尔的大胆亦不会引发什么问题，但京都动画为了保证自己的“纯洁”，也为了避免引起不必要的麻烦，所采取的这种方式并没有什么错。但对于观众来说，酷教信徒老师的一大特点得不到发挥，无形中又缺少了一部分乐趣，对福利方面有着需求的观众，也就失去了购买圆盘的动力。







▲多次出现的莉子~~痴女~~脸

之后，就是一个最为根本的问题，也是直接导致本作销量不尽人意的关键因素，那就是从一开始的选择之上就犯了错。『小林家的龙女仆』与京都动画的结合，也许从根本上就是个最大的错误，因为这两方的风格根本不搭。无论是从题材上还是人设风格上，『小林家的龙女仆』都与京都动画往年的改编作品不相符合，而且在这次的改编之中，京都动画并没有采用成名已久的“京都脸”，而是较为符合原作的风格，此举本应没有多大问题，但对于那些习惯了“京都脸”的观众来说，突然让他们转换了欣赏风格，他们几乎是不会买账的。作为一个以百合向多福利为卖点且几乎全员女性都是巨乳的作品，『小林家的龙女仆』更适合交给那些擅长肉番的公司来制作，或者是交给动画工房这种比京都动画更擅长日常系风格的公司，也许都会打造出比现在更好的作品。



虽然看上去似乎有着种种的缺点，让『小林家的龙女仆』卖得不好，但若是因此就判定这是一部不良之作，那同样是莫大的冤枉。所谓叫好不叫座，在不叫座的同时还存在着叫好，这就说明它仍然有足够多的实力去吸引广大观众，虽然卖不出，但不妨碍它成为一部受欢迎的作品。从这个角度去看，我们亦能筛选出一些很明显的卖点。



虽然剧情中一些部分处理得并不好，但对一部日常系动画而言，其真正的精髓仍旧在于是否可以带给观众们愉悦的观影体验，很显然在这点上，『小林家的龙女仆』做得相当不错。故事之中有着许多有趣的笑料，出人意料的展开，人类与异族之间的互动，都被以一种轻松幽默的方式表达出来，这是一件非常重要的事。喜剧若无法让人笑出声便无法称之为喜剧，而若是能在欢乐之余传达自己的思想，那便是最完美的方式。

『小林家的龙女仆』借由托尔和小林之间的故事，讲述了原本憎恶人类的恶龙如何以人类伙伴的身份继续生活着，如何去珍惜眼前难得的时光。看似浅显易懂的问题，实则充满了哲理，在笑声中感悟人生的不易，这便是日常番最大的特色。这也就是为什么『小林家的龙女仆』能够有着不俗的收视率，只有能够触动观众那根敏感神经，故事才能称之为故事。特别是对那些没有看过原作的普通观众来说，『小林家的龙女仆』确实是一部可以让他们笑出声来的动画，仅凭这点就足够让他们继续看下去了。

虽然说动画中有些翻来覆去使用的梗会让人觉得很乏力，但若是从另一个角度来看待的话，大部分的梗在剧情中所起的调剂作用所带来的趣味效果还是显而易见的，比如托尔一直执着于用各种办法让小林吃下她的尾巴肉，对于喜欢托尔的人来说，这体现出了托尔一直想要报恩的执着，他们并不会因为这样的桥段反复使用而产生出任何的抵触情绪，然而会感受到托尔的可爱之处。又比如最为痛恨人类的法芙纳，反倒被人类所发明的游戏所吸引，成为

一个重度的游戏控，这样的角色对于阿宅来说是非常具有吸引力的，因为从中看到了自己的影子。虽说看动画片的本意是为了消遣放松，但对于观众来说，更希望剧中的角色多少可以让自己拥有代入感，这就对角色的塑造有着非常高的要求。

所谓剧本是构成故事的关键，而角色便是为了演绎剧情而站在舞台上，而能否塑造好这些角色对动画公司来说都是最大的考验。事实证明京都动画对人物刻画的功力仍未减少，无论是从『全金属狂潮』校园篇，再到『凉宫春日的忧郁』，从『CLANNAD』，到『轻音少女』，哪怕是沦为销量黑历史的『无彩限的怪灵世界』，人物塑造从来都不会是京都出品的减分项。所谓“京都出品，必属精品”，这最大的精品之处，便在于此。

说到这里，我们就不能不提康娜。若要选出动画版最成功的的角色，非小康娜莫属。作为出场的龙族里年纪最小的，康娜的人类形态是一个小学女生，这样的身份正符合京都动画的特点。于是我们就能看到了一个肉嘟嘟的康娜，如同小孩子一般的好奇可爱，喜欢有趣的东西，处处展现出她卖萌的属性。康娜最可爱的地方在于由于年纪尚小，食量大，对食物来者不拒，而且由于是龙，甚至会吃一些让人意想不到的东西。于是在动画里，我们就看到康娜在野外吃蝴蝶、吃螃蟹、吃知了，处处体现出她的可爱。而且，康娜并不是我们所讨厌的那种熊孩子，虽然有孩子的外表，但是却没有孩子的任性，通情达理，懂得体谅小林而忍耐得住自己的欲望,不给她添麻烦。对于观众来看，看动画片虽然是消遣的方式，但也不希望看到过于令人烦恼的剧情，熊孩子便是其中之一。像康娜这样可爱又懂事的小女孩，也难怪会受到广大观众们的喜爱。

现在回头看看，是不是觉得有点自相矛盾，败笔和卖点竟然是同一个部分，是否会觉得很不合理。然而事实就是如此，除了康娜之外，能够让『小林家的龙女仆』大受欢迎的元素，恰恰也是让他们卖不出去的败笔。这其实没有什么好奇怪的，对于一部作品而言，有些东西就是一把双刃剑，它可以让你们在一方面受到欢迎，却又会在另一方面带来非议。时至今日，这已经不是什么新鲜事儿了。







▲每况愈下的圆盘销量，这个业界マジやばくね？

写在最后

Some last words

关于『小林家的龙女仆』我们就说到这里，对于这部作品，我不想细致的评论它的剧情或是剧中的人物，也不想用单纯的销量来束缚住它的价值。这次的探讨，只是讲述一下造成如此现象的原因究竟是为何，诚如前言所说，在当前整体销量都在走下坡路的日本圆盘市场，『小林家的龙女仆』所取得成这样的成绩并不算差，甚至可以说我们对它过于苛刻。但对于擅长创造奇迹的公司京都动画来说，这样的结果确实有点让人无法理解。

或许我们只能说，在选择范围变得更广的今天，观众们的口味已经不如以前那般单纯。对于一件精品而言，它的价值是由人的主观意识决定的，它或许并不值得我们为之付出额外的代价，但并不妨碍我们去欣赏它所展现出来的美。所谓的精品，即便有了些许的瑕疵，也不会掩饰它真正的价值。▲


金星苏醒，女神诱惑Max
专访半次元人气coser 白鸟Tsuta
■提供/半次元
■责编/稗 田
■美编/塔 里



cn：北川白鸟

所在地：杭州

星座：水瓶

本命角色：远坂凛

最近在追的番：(其实新番我一个也没看)

半次元个人主页：http://bcy.net/u/212795

半次元：金星女神降临！来和大家打个招呼吧～

呀吼～还是一如既往悠闲的表情呢……打住打住，我是北川白鸟，很高兴见到大家！

半次元：首先来介绍下自己吧，例如 CN 的由来之类的～

一个沉迷游戏的假的 Coser……大概是“突然很想出什么就出了什么”型的 Coser 吧。CN 的由来嘛……北川其实是从『玉子市场』玉子的姓北白川变过来的（悄悄刷一发饼玉大法好啊！）然后我很喜欢鸟类来着 就叫北川白鸟了。

半次元：白鸟最喜欢 Fate 系列里的哪个角色？总共出过几套 Fate 相关的 cos 啦～最满意的是哪套？

当然是凛啊 !!!!fate 相关的 cos……有九套吧……？大概有九套……最满意的是那套黑化凛！很喜欢那个感觉

半次元：这次出的伊什塔尔在游戏中是以远坂凛的形象现世的，白鸟是怎么看待这个角色的～觉得伊什塔尔和凛有不同之处么？

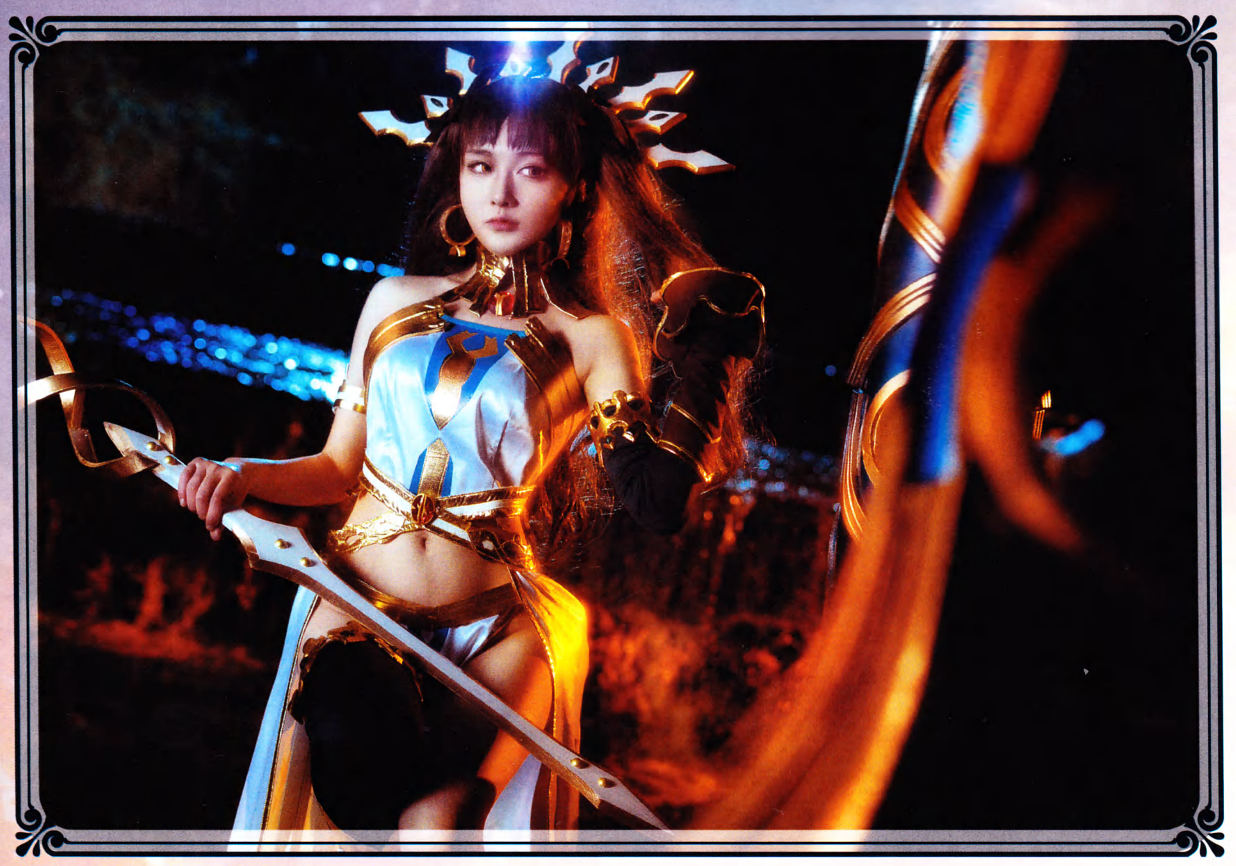
伊什塔尔的话，一开始看到人设的时候，第一反应是卫宫全家满门忠烈哈哈哈哈哈。后来实装之后就感觉到和凛的差别其实特别大。伊什塔尔的感觉……怎么说，很愉悦（喂）？我还是很喜欢这类搞事英灵的。凛的话给我的感觉是坚强、认真，傲娇和意外的纯情也是萌点！曾经也脑补过凛和伊什塔尔面对面的场面，感觉一定十分有趣

半次元：正片里庄主的宝具真是太炫酷了 Σ(° △ °|||)！天舟玛安娜的实体有多大？似乎还需要在水中固定 0.0……拍摄时有没有发生什么令你难忘的事情？

白鸟：玛安娜有四米多高，接近五米吧我自己当时已经冻的放弃思考。感受嘛，可能外景组的各位比我更加有发言权，这题我选择交给他们。

人生：道具方面伊什塔尔凛的弓非常的大，得三人拆分小心翼翼抱着拿。由于小溪底下的石头不平整，安装也是费了好大的功夫。拍摄方面四月初的溪水是非常冰冷的，水也特别深，甚至没过了老司机的原味（划掉）鞋套。顶着冰水一个多小时的白鸟；在后面点烟饼，来回走差点滑倒的后勤；还有金星突然开裂灯差点掉水里等等……克服了大大小小的困难。这样合作完美的团队才是最令人难忘的。

面包：最难忘的是，当时晚上天气真的超级冷，我站在岸边都受不了，看到鸟儿穿的那么少在水里拍照，还有在水中帮忙的大家，当时就感觉超级佩服，这放在平时的话，估计是无法忍受的……还有就是，在水





中大道具并不好摆，支撑的架子也很轻，再加上当然水流还急，但最后还是搞定了……我觉得，很神奇，在水中拍，充满了许多未知性，各种挑战，如果不是因为喜欢，估计是无法做到的。

月半 / 千落 / 糙汉 / 作死 / 攻玉：飘走的木屐……原味的雨靴……

半次元：拍外景真的不容易……大家都辛苦了！在 5.20 时还看到白鸟发了内衣版本的凛 cos 预告，超美 prprpr！什么时候能看到正片呀 ~

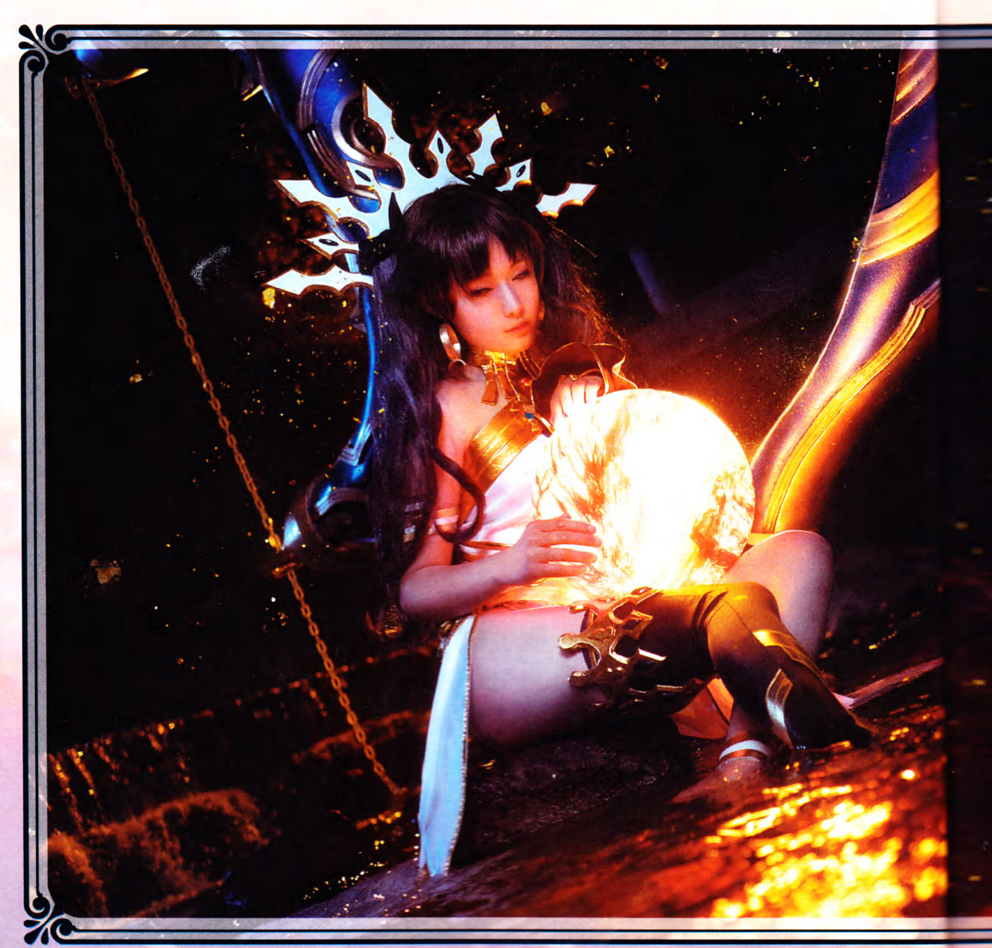
等我拯救了艾欧泽亚的时候就发……开玩笑的。其实这套正片我是不打算发出来的……首先是尺度问题，其次我拍这套之前的意思是不发……自己舔着爽（喂）结果成片效果如同意料之内的正直但却出乎意料的好看。不发实在太对不起雷达和小鸟了，就挑了几张发出来啦。

半次元：身材真的超赞哇！还有没有其他版本的凛的 cos 计划呀 ~ 之后还会出其他角色的 cos 吗？

我出 Cos 很随缘的……凛的话可能暂时就告一段落了？比较中意的还差红色那件小礼服。但是我想找个城堡的露台拍！之后的计划订好的只有 FF14 里的几套和黑傻初始的铠甲。角色嘛……随缘。因为快出国了，比起自己要出什么，还是想尽可能跟几个基友约片吧。

半次元：期待新片 ~ 白鸟在 FGO 的坑里待了多久啦，都有抽到哪些五星从者呢 ~ 平时常玩国服还是日服呀？能来加一波好友么 w~

尼禄祭的时候入坑，五星的话有两排半吧……但是我养不过来 Orz。国服 iOS 暗号 100,100,625,568（半 A 状态休闲玩家 ...）让我吹







一波我的五宝长江，日服也有号子。不过比较菜就不出来丢脸了。

半次元：立马打开游戏加大佬 > < !
除了 FGO，近期还有玩其他的游戏么？白鸟似乎也很喜欢 FF14 吧 ~ 玩的是哪个种族？平时哪类游戏会比较吸引你 ~

女精龙娘母肥猫娘都变过，最喜欢的还是猫吧！喜欢的游戏类型……关键词：中世纪建筑、魔法、龙、科技（你说的不就是 FF14 吗）。

半次元：哈哈哈对 FF14 爱的深沉！知道白鸟只是高中生的时候真是惊呆了 0.0…同学们知道你玩 cos 么 ~ 会不会跟同学一起组 cos 计划?

同学知道啊！都知道！我上次斯卡哈上推荐了还是他们告诉我的（你是有多不关心这个）组计划倒是没有过来着。

半次元：看来大家都很关心白鸟的作品哈哈 w~
本次专访快要结束啦，来对喜欢你的小伙伴们说点什么吧 ~

咸鱼玩家 感谢各位厚爱 会一直坚持自己的风格的 w 欢迎来微博找我玩！

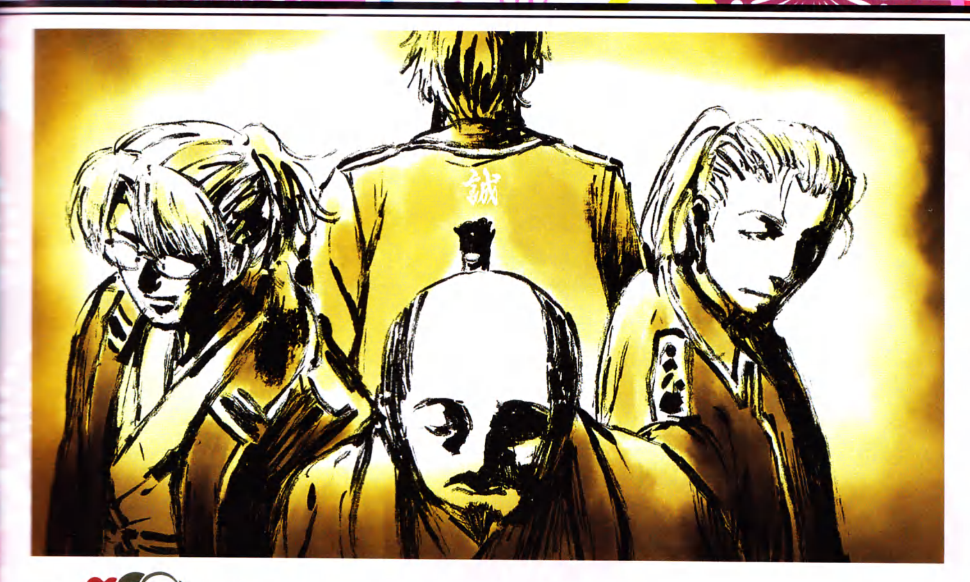
■文/七濑kaede
■责编/如月千华
■美编/塔里

以言辞之刃，斩断罪恶之锁
江户时代的逆转推理剧
樱花裁决

游戏名：桜花裁き　　中文暂译：樱花裁决
公司：IRODORI
原画：宍戸くろう　榊 水夏　ささくまきょうた
SD原画：腹ぺ娘　　剧本：海水塩湖　他
音乐：荒 芳樹　　发售日：2017年2月24日

就目前的情况看，2017年的黄油业界依然没能走出低谷期。不过今年2月这部发售前名不见经传的「樱花裁决（桜花裁き）」，凭着独特的“裁决系统”和可圈可点的剧情，多少给了一点玩家们惊喜。虽然它存在很多问题，水准更是跟“神作”相去甚远，不过姑且算是近几年比较值得一玩的AVG。悬疑游戏最爽的莫过于看着谜团被解开的过程，本文为保证各位的游戏体验会特别标注出剧透部分，还是希望有能力玩的朋友能亲自尝试一下。





席卷时代的樱花风暴
——应该没啥剧透的剧情概要

Edo's blue sky

舞台是架空世界的日本，时间是樱花幕府时期，在葵幕府的统治下，人们过着看似和平的生活。然而这样平静的日常之中，也隐藏着因私欲、冲动、贫富不均造成等等负面因素造成的不幸……繁华的樱花町分为两个区域，南町和北町，由于两位管理者——“町奉行”的行事原则截然相反，关系一直很紧张。为此幕府设立了一个“中町奉行所”作为缓冲，并派以大冈志明为首的年轻人管理，希望借此能在这个时代吹起一阵新风。

还没等志明等人完全习惯作为奉行的工作，中町就发生了一起杀人事件。被害人船夫尾花泽生前并不是一个行为端正的人，因此事发后志明等人顺藤摸瓜，找到了数名嫌疑人：被其追求不堪其扰的徒弟山边、与其产生过财物纠纷的客人河北、被其欠下诸多赌债的赌场老板大石田……然而最可疑的，莫过于被人在犯罪现场目击、又被掌握了不利物证的神秘女孩河合小梅。小梅拼命主张自己不是犯人，却又不愿坦白关于自己的任何信息，使得事件越发扑朔迷离。志明最终在同伴们的帮助下，凭着收集到的证据发现了犯人的蛛丝马迹，并成功抓住了对簿公堂时犯人露出的马脚，顺利解决了事件。然而就在志明想和一直敬仰的名奉行老爹分享初次判案成功的喜悦时，等待他的却是父亲冰冷的尸体——以及一把写着“天道”二字的扇子。杀死父亲的是谁，扇面上的文字意味着什么？此时的志明还不知道，一场即将席卷樱花时代的风暴才刚刚拉开序幕……

尽管感到困惑和悲伤，但志明不得不压下内心的纠结，继续为了做一个好奉行而努力。这次的案件是位于中町的长屋（联排住房，可以理解为当时的公寓）发生的一起火灾，在火灾中长屋管理者酒田不幸身亡。勘察过现场和受害人尸体后志明认为，死者并非死于火灾而是被人杀害，他要如何力排众议，从与酒田感情不和的妻子、时而和酒田发生争执的房客、个性粗暴的蠡贼和形迹可疑的寿司师傅中找出真凶？最终志明以过人的观察力将真凶绳之以法，给了死者一个交代；但这次裁决的成功带给他和同伴的却不是让真相大白的成就感，而是在情义与法理间抉择的两难。

本该在16年前被处刑的义贼鼠小僧突然高调现身中町，同时町上富可敌国的商人树冰藏王被杀，人们这才知道16年前本该死去的鼠小僧竟被藏王在秘密地牢里囚禁了16年。东窗事发后鼠小僧乖乖束手就擒，坚称杀害藏王的是自己，然而他的证词却无法让志明信服。看似和藏王没有任何冲突的美女秘书出羽、長首長尾的会计大泷、和藏王在生意上有往来的商人高畠，对藏王下手的是谁，目的是什么？和樱外出取证时志明遭到不明人物袭击，究竟有多少势力在蠢动，鼠小僧被长年囚禁又是为了隐瞒什么？在一场精彩绝伦的推理后，志明找到了真凶，并做出了让大家都能信服的裁决；同时他还揪出了隐藏在这起事件背后的大阴谋，裁决了妄图颠覆幕府、暗杀将军的佞臣。可就在时候将军论功行赏、众人完全放松警惕时，以志明为目标的杀手攻其不备，千钧一发之际是近藤组长不惜身负重伤来保护志明，才让他才侥幸逃过一劫。眼前近藤的身影与亡父重叠起来，他意识到命运的齿轮开始加速转动，自





己捉到的“黑幕”不过是棋子；而从他成为奉行第一天起就在关注他、考验他的幕后黑手，要正式展开颠覆幕府的行动了……

志明怎么也不会想到，他一个中町奉行，怎么就成了维护住幕府安定的大功臣了呢？历尽千辛万苦，冒着生命危险，志明再次战胜了谜题，打败了一切阴谋的根源。可是比起满足感，这次志明感受到的更多是空虚：对于旁人来说无足轻重的事，对于当事人来说可能就是颠覆一生的契机；有些悲剧没有绝对的受害者和加害者，每个当事者都失去了太多。可是失去的人不会再回来，眼前的生活还要继续；他战胜了有形的谜题，却还有更复杂的问题等待他去思考：人道和天道，人情与法理间的天平该如何衡量？想成为名奉行，志明和同伴们要走的路还很长。



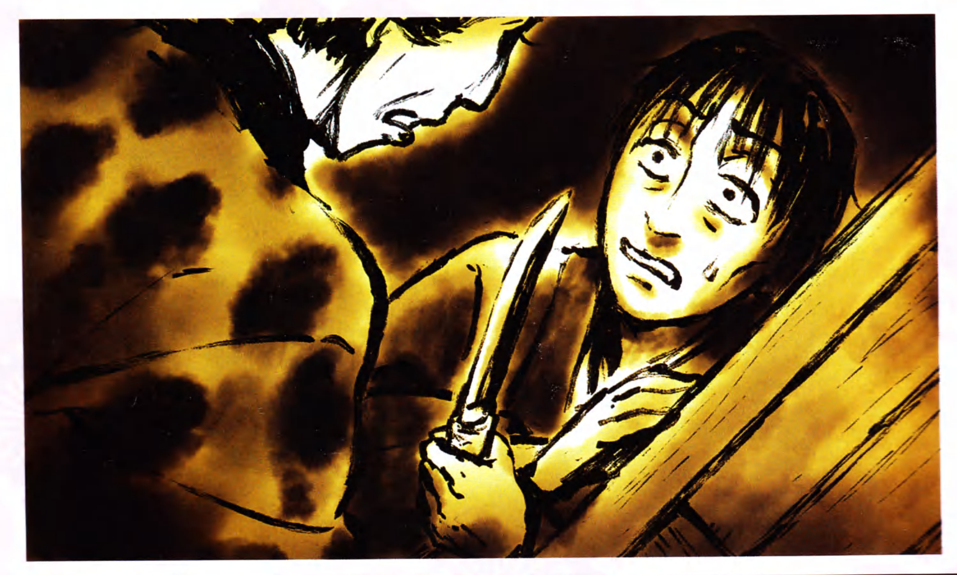


独树一帜的樱色挑战——游戏内外的方方面面

Sei-bai! Did you forget the face?

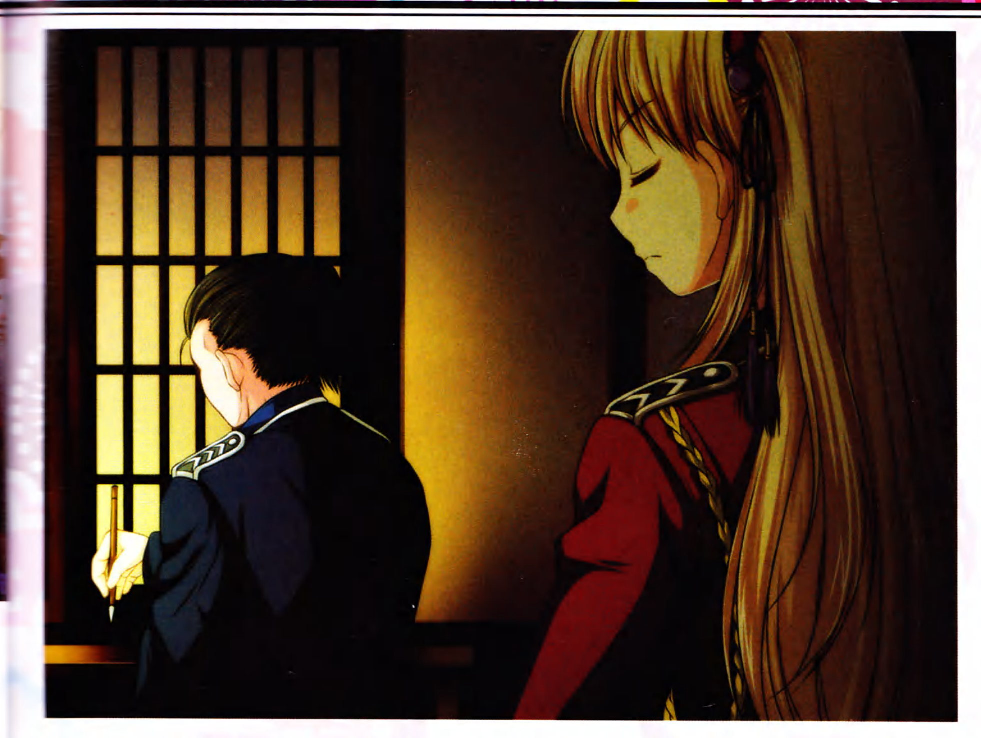
2015年2月，新厂商IRODORI宣布了处女作「桜花裁き」的制作并开放了官网，虽然小成本同人作般粗糙的画面看起来不太吸引人，与众不同的和风背景倒是给人可以期待一下的感觉；至于男主跟东方系列里的森近霖之助撞脸加撞衫之谜，则被人吐槽至今……随着更多情报解禁，就不难理解为什么这么一部看上去其貌不扬的游戏会引起很高的关注度：本作是有着类似逆转裁判、弹丸论破那样“审判系统”的推理游戏，玩家需要在犯罪现场收集证物和证词，然后在案件相关人物对簿公堂时，用证物和证词去反驳他们发言中不对劲的地方，在审判的过程中一步步揭开事件之谜。现今的galgame，能在千篇一律的废萌中搞出个推理游戏供玩家换换胃口已经很不易了，此特殊系统的加入，更是很大程度上提升了玩家的参与度和游戏的趣味性。本作启用做avg最常用的krkr2引擎，再次向大家证明了krkr2功能的强大，本作的审判系统和最后男主犯人一对一对峙的“一騎打ち”系统都做得气势十足，与情节契合得也很好，有着让人想一口气打完的吸引力（小声说一句，个人认为比弹O论破那种明明是推理环节却硬要插个音游的系统好多了……）。



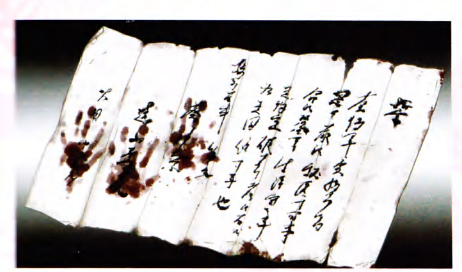




当然，不管怎么说系统也只能成为加分项，推理情节是否写得好才是能不能引人入胜的关键。本作的推理情节水平尚可。前两章虽然案情简单，作案手法和trick也是推理作品中常见的老梗，好在合情合理，能自圆其说；后两章剧情比较复杂，各种绕弯和逆转，审判难度比起前两章增大了不少，同时也给游戏增加了











不少挑战性和趣味性……不过这是在把推理单拿出来说的情况下，整体故事水准就有些一言难尽了。（以下内容包含剧透，请想打还没通关的朋友慎重阅读。）

第一个故事是个有点小儿科的闹剧，存在价值也就仅限于介绍下出场人物和裁决系统。本章犯人的作案动机十分儿戏，剧情不仅毫无亮点而且巨蠢，拉低了整个游戏的剧本水准。由于体验版放的就是整个第一章，因此不少玩家都被蠢跑了，有点可惜-_-lll 对于还没玩，听了其他人吹这作之后产生了兴趣的玩家，作为过来人也不建议一开始就抱着太高期待去玩。

第二个故事的犯罪理由依然牵强，大概作者是真的很不擅长写坏人。不过相较第一章，这章凶手的选角很好，不仅出人意料，而且围绕主题——人情和法理的冲突，进行了初步讨论。既给玩家留下了思考空间，也为接下来更为紧张复杂的故事做好了铺垫。

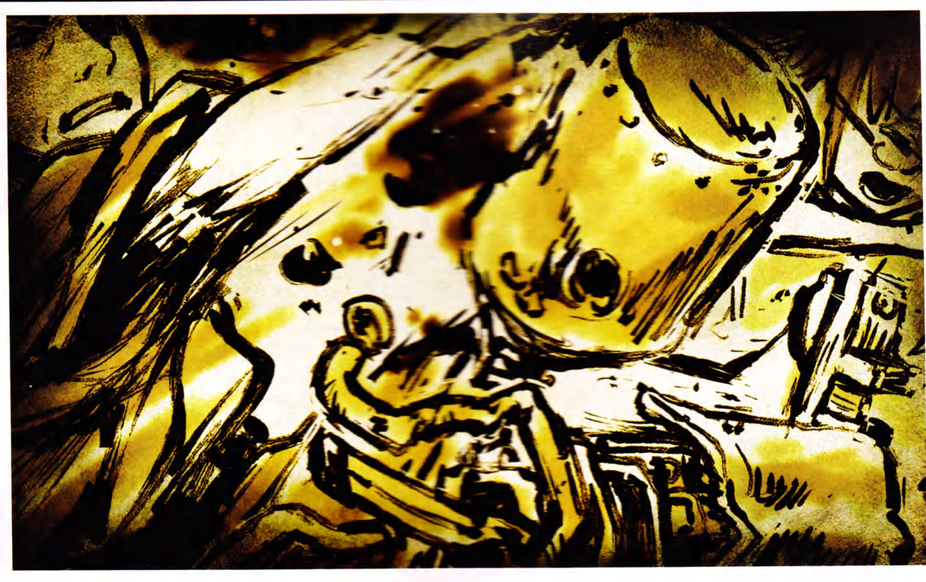
第三章开始进入主线，有用的线索和诸多多余线索交织在一起，让推理过程变得越发扑朔迷离。谜团重重的剧情，连环逆转的推理，蠢蠢欲动的阴谋，让这章一下子变得精彩不少。在这章里，男主“人情奉行”的形象真正树立了起来。在人治而非法治的时代，如何去裁决一个人的罪孽全掌握在裁决人的手中，是铁面按照执行杀人偿命的原则去判决，还是寻根溯源找到问题的根本予以审判？对于男主的做法，恐怕屏幕外的玩家也不是全都会认同的。

第四章充满了古装片/时代剧里约定俗成的情节，后半的疯狂逆转让人应接不暇，难得的是还把前三章全串了起来，这也是引得玩家打完后纷纷叫好的重要原因。不过对于不那么喜欢阴谋论和庞大格局的玩家来说，可能还是第二、三章看着更舒服。

本作主线的绝大部分都是男主在推理断案挑战阴谋，采用“一本道”模式的单线推进剧情，节奏紧凑的代价就是严重缺乏过渡性的日常情节，同时也牺牲了对角色的塑造（呼声最高的还是个不可攻略角色，你说你怎么卖周边？！）。前两个案子本身比较日常，这种写法倒没问题；后两章情节一下子扯出了惊天黑幕，就让人感觉十分突兀了。连日常都没有，就更别提和妹子培养感情。本作五条个人路线（和啪啪啪）全都被塞在了后日谈里，但没了悬疑情节支撑，理梦、小梅、樱三人的个人路

线全是白开水日常，水到写这句描述都让我觉得自己在骗稿费，和主线节奏落差有点大，画得又不好看只能听听CV。冲田和山南线相对充实一些，内容也比较沉重。冲田线紧接主线结局展开，描写了经历一系列变故后冲田的心里变化和成长，只是其中有些展开缺乏逻辑，让人摸不着头脑。山南线并非后日谈，而是不同于主线结局的一个if，情节让人想起片岡とも的早期作品，文笔也有些模仿片冈的味道，虽没有片冈当年的灵气，倒也透着忧伤的美感。只可惜妥协的结局在给人留下想象空间后便匆匆结束，并没有让故事的深度得到明显的提升。

吐槽了半天画面，我甚至还想再补两刀……本作的原画立绘和CG完全不是一个人，立绘换个动作就有崩得让人认不出来的可能，而且……男人画得比女性角色好，可以说是一部非常健康向上的黄油了。不过本作在过场和少量情节中使用了风格完全不同的水墨画cg，这些水墨画恣意帅气酷炫无比，让人眼前一亮，秒杀向废萌低头但又不太萌得起来的拙劣原画，也许全程水墨画的效果甚至会比现在更











好……能干出这么写意的事儿了就可以做黄油界的日本一了！

不管如何看待这部游戏的其他方面，它的OST是一定不能错过的。作曲者荒芳树把日本古乐器和现代电音的结合得天衣无缝，古朴中透着时髦。日常曲的古朴悠闲，推理曲的诡谲深邃，战斗曲的激奋昂扬，各种风格的BGM都能完美地融入游戏剧情。OP和ED水准尤其出众：OP是气势恢宏的交响乐，燃而不闹的编曲一下就把人的期待提到了顶点；ED风雅悠扬中透着一丝忧伤，配合cv们缓缓道出人物心声以及水墨画风的画面，营造出了诗朗诵一般古朴惊艳的演出效果。虽然没有人声，却更让人眼前一亮。这张OST单拿出来百听不厌，放在游戏里却又完全不喧宾夺主，能做到这点其实很不易，堪称近年来水准最高的GALGAME OST之一。制作组很会玩地附赠了一份8bit版的OST放在初回特典里，玩家可以在游戏里把BGM替换成这个版本，然后你会发现，这部樱花裁决变成逆转裁判了！还有一点有趣的是，也许是为了追求古风感，本作所有BGM标题均为四字词语，有些似乎是自造词，作为中国人看着这些不明觉厉的单字排列，只能说一句“君成语本当上手”……

之前坊间怀疑IRODORI是某个大厂的马甲，个人感觉可能性不大，连做纸上魔法使的ウグイスカグラ都有钱搞个有VOCAL的OP出来了，就算不请人唱OP ED是作品特色不是穷，大厂也不会好意思拿出那种同人水平的原画吧……漫长的开发周期是同人转商业的特征之一，本作从开放官网到发售用了整整两年，虽然也有拖出个十年之约的商业大手存在，但IRODORI明显不属于此类情况。加之本作原画参与过同人游戏逆转东方的制作，再看看游戏的逆转系统和男主那把霖之助脸——IRODORI只是个为爱而商业化的同人团体可能性还是挺高的，请来豪华的声优阵容不是财大气粗，只是砸下大半开发经费的结果……开发过ChuSinGura46+1的inre和被はるかかなた臭了名声后一蹶不振的SORAHANE协助了本作的制作，这两家也是非常典型的同人转商业厂商，更增加了IRODORI同人转型说的可信度。



缭乱樱花与芸芸众生
——人物·历史背景介绍及解析

Heaven and earth do not act from (the impulse of) any wish to be benevolent……

历史·时代剧作品的一大乐趣就是对时代背景和人物原型的考证。和好基友（？）inre一样，IRODORI在这方面也是很有讲究。虽然采用了架空历史背景，但本作登场人物几乎都是有历史人物原型的，制作者对时代剧的热爱可见一斑。当然，一个小小的中町奉行所，不光挤满了在日本历史上留下传说的名奉行们，还有新选组乱入，这就不可避免地会出现“关公战秦琼”现象，这也是本作采用架空时代背景的一大原因。所以下文不仅会介绍和解析人物，还顺带介绍下来自不同时代的角色原型，大家看个热闹吧。（*后内容含剧透，请选择性阅读）

介绍人物之前，先说说时代背景和设定吧。本作故事发生在德川幕府（游戏中为葵幕府）统治下的江户时代中期，其间穿越来了不少江户时代后期的人物，时间跨度长达一百多年。町奉行的职务前文已经大致解释过，这里不再赘述。历史上除了江户町（游戏中的樱花町）奉行分南北外，其他地区的奉行称号均为“地名+町奉行”格式，比如大阪町奉行；“中町奉行”这个职位只存在了一小段时间，设立原因从史料中难以获得确切情报，“作为南北町的缓冲”是说法之一，充满了神秘感（？），而后人喜欢以此为题创作跟这种神秘感是分不开的。上世纪九十年代有个叫「江户中町奉行所」的时代剧，听名字就知道舞台是中町奉行所了。



本作男主角，于故事开始时被任命为“中町奉行”（类似于中国古代的县令）。憧憬着被百姓称为“人情奉行”的父亲大冈忠茂，是个谦逊质朴、很有人情味的好青年。头脑明晰，观察力很强，擅长根据证人们证词中的蛛丝马迹找到线索从而断案。个性有点软弱，但是在大是大非面前意志顽强刚直不阿，和绝大多数推理作品的主角一样，不找出真相绝不妥协，中町包青天。爱好是读书和将棋（这点倒是很符合眼镜小白脸的文雅人设）。

****

虽然忠茂待志明一直视如己出，但志明其实是前代将军和忠茂未婚妻的私生子，小梅同父异母的哥哥。“流落民间的皇帝私生子”实在是一个滥大街却又让人屡看不厌的梗，不过由于第四章信息量极大，超展开有如怒涛一般，因此主线并没有花特别多的笔墨去渲染主角志明这个真实身份，他本人对身份也不怎么执着——应该说正好相反，他愿意尽职尽责地做町奉行，但对将军这个太过沉重的身份是避而不及的，后日谈的山南线里着重描写了他的这种心态。

被山南掳走的志明生平第一次走出繁华富足的樱花町，目睹了匍匐在社会底层之人民不聊生命如草芥的惨状，志明也对映在他眼中的人间地狱感到痛心，可即使如此，他还是不愿意听从山南的安排，杀回去亮出身份成为将军，解救苍生。旅途中，他们从混混手里救下了一个每天生活在饥寒和虐待中的小女孩。而后近藤局长政变失败切腹自尽，单方面的挟持变成了共同的逃亡，可失去了生活目标的山南在和小女孩与志明一同生活的过程中渐渐退去戾气，三人建立了家人般的美好情谊。不幸的是，小女孩最终还是因为身体太过虚弱患上肺结核死去。接着一直追捕山南的冲田找到了两人，却最终还是忍不住手下留情，只是夺去了象征他们存在的名字。志明也与冲田约定放弃将军的继承权，从此与山南隐居世外，永不再回樱花町。

目睹了樱花町外的世间百态，目睹了视如己出的小女孩的死亡，志明还是不愿正视自己的身份，去承担起拯救整个时代的重任。他愿意为樱花町的居民做出公正的裁决，无法对受虐待的小女孩见死不救，却不愿利用自己的



身份从根本上解决造成这一切的原因。当然近藤和山南垮台后志明难以夺权是事实，但哪怕还有机会，他也不会这么做，大概他潜意识里也知道自己空有血统，根本没有那么强的能力吧。他的成长环境，他的经历，决定了他的眼界和能力，决定了他的责任感与正义感只能献给少数人。放眼世界系ACG作品中的主角也大多缺乏王者霸气，拯救世界的契机往往只是为了拯救某个被卷入世界级阴谋的熟人，而且即使最后无意中成了拯救世界的英雄，还是没有什么成长地只心系身边的人。个人倒并不觉得这样的设定不好，虽然少了几分大气注定难登大雅之堂，但对于只是普通人的观众来说更有代入感和真实感。

主人公大冈志明的原型并非中町奉行，而是江户时代中期享保年间的南町奉行大岡越前守忠相，和小梅的原型德川吉宗为同年代的人物（该说不愧是兄妹吗）。和志明一样，忠相由于家庭原因和当时的幕府将军德川吉宗走得很近（当然他并不是将军的私生子），而且作为町奉行，一直在支持吉宗推行的享保改革。同时，忠相也有一个养子身份，他曾认叔父大冈忠真为养父。忠相作为町奉行的评价很高，重视文理人情，被百姓们赞为“名奉行”。当时正逢庶民文学的兴起时期，百姓将他的裁决写成了传奇故事，其中最有名的《大冈政谈》将那些江户时代的佳话流传至今。虽然后来证实了大多数都为虚构，但以忠相为主角的书籍、戏剧、影视作品以此为蓝本层出不穷，本作拿这个人物当做原型来塑造主角也是很顺理成章了。时代剧方面，德川吉宗作为主角登场的作品总是少不了忠相的身影，专门以忠相为主角的时代剧也很多。年代比较近的有05-06年日本朝日电视台的『名奉行！大岡越前』系列和13-14年NHK的『大岡越前』系列，讲的是忠相作为南町奉行活跃的故事，在年轻人中也很有人气。



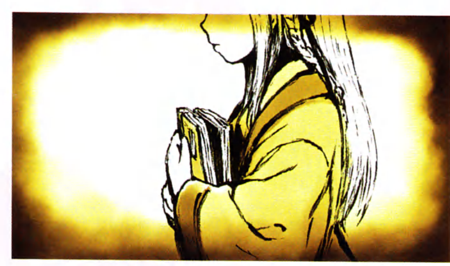
典型的天降类角色，故事开始时以嫌疑人的身份登场（一看就不是真凶那种），于第一章结尾作为书记加入了中町奉行所。温柔可人，细心大方，像妹妹一样很能激起他人的保护欲，散发着不可思议的魅力。不过，即使和奉行所的人们打成一片之后依然不肯透露自己真实身份的原因到底是什么呢?

****

在龙傲天这个词以及该类样板戏还不那么流行的时代，我们可能还没有发现微服私访系作品让人百看不厌的根本原因……“皇上微服私访→皇上被卷入阴谋陷入危机→皇上凭过人的机智和同伴的帮助查明幕后黑手→噔噔噔振奋人心的音乐响起，皇上亮出身份坏人跪地求饶”的套路在此类作品中屡试不爽，虽然现在想来可能有些尴尬，但谁敢说年轻时没给这种作品叫过好呢？在这个过程中，“皇上”扮演的其实就是龙傲天的角色。而渴望天降一个拥有绝对权力但又平易近人的存在扫尽世间罪恶与不公的想法，绝不仅限于中国人民心里有，因此把“皇上”换成“将军”，就成了大受日本人民欢迎的时代剧。（在获取信息变得简单的今天，我们会发现从小时候喜欢的古装片上总能找到一些老日本时代剧的影子，放在今天估计也是不能心平气和地看了……）

回归正题，小梅的真实身份是现任幕府将军葵奏功，由于年幼，表面上叔父替她代行了将军之职，她才能像父亲一样出来微服私访。













葵父女的原型为江户幕府的第八代将军德川吉宗，吉宗微服私访的梗很有名，诸多时代剧都采用了这个设定。1978年讲述吉宗微服私访故事的时代剧「暴れん坊将軍」可谓影响了一代人，本作选择他做原型的原因也在于此。不过游戏里的前代将军没有什么正面描写，丫似乎除了微服私访时搞大别人女友的肚子求原谅以外就没做过什么正经事；小梅因为不是游戏的主人公，没办法通过心理描写来表现出微服私访类作品中主角看到世间百态后常见的内心矛盾，揭开身份之谜的时候自然也就没什么冲击力，而且故事前期她遮遮掩掩怕别人发现自己身份的言行实在是太可疑了，简直就是在用行动诠释欲盖弥彰这个词。

另一方面，可能是因为小梅年龄太小，在游戏剧情里并没有表现出什么过人的气度，第一章被人陷害身陷囹圄时非常无力，后期得知有威胁幕府巨大阴谋在蠢动后的表现也比较被动，只有最后回宫论功行赏打官腔时表现得还像个领导人。打过山南线后再来看葵氏父女在樱花町内的微服私访，就会发现这种行为是毫无意义的，因为在樱花常开的樱花町根本看不见真正的民间疾苦。历史上吉宗推行的享保改革也体现出了他对底层人民生活状况认识的局限性，虽然总体来说是开明、正面的，但其中某些政策进一步恶化了农民和商人的生存环境。

CV：桃山いおん
平贺理梦

标准的青梅竹马，和志明、土方从小玩到大，志明成为奉行后她自然就成了志明的助手。喜欢鼓捣机械而且手很巧，立志成为发明家，她的发明给周围人的生活带来了不少便利。性格活泼开朗，总是精神头十足，在发明的问题上执着到有点胡闹的地步，不过内心纤细温柔，是个很会照顾人的体贴女孩。

"我的青梅竹马是发明家"这个设定本身就很酷炫，毫无疑问理梦也是个可爱的妹子，从故事前期到后期，她努力在越来越少的戏份里给玩家带来好心情……说实话，作者明显没在这个角色身上没下什么功夫，关于她也并没有太多可分析的，只能说平淡的剧情浪费了还算新颖的设定。第二章终盘，她所深深信赖的良师益友是杀人真凶这个事实，使毫无保留地信赖着他人的她受到强烈冲击，甚至立志成为发明家的梦想也产生了动摇。这本是对理梦这个角色来说很重要的转折点，如果她的个人线不是放在后日谈里，而是从这里岔开，多描写一下她的心境变化，并以此为契机增加她和志





明的互动，个人线水准应该能提高不少。可惜实际上这个转折点对她来说只意味着在游戏里戏份从此大幅减少，沦为边缘角色，唉，为什么会变成这样呢？

理梦的原型人物疑似同为江户时代中期享保年间的大天才平贺源内。历史上的此人天资过人，视野开阔，拥有地质学家、本草学家、医学家、发明家、实业家、剧作家、净琉璃作家、俳句作家、西洋画家、陶艺家、西洋学者等等多个头衔，不知道日本学生学历史时是不是很恨他呀……如此一位传奇人物，在文学影视作品中登场是必不可少的，而且被赋予的角色多姿多彩，其中也有89年TBS系电视台播出的『翔んでる!平賀源内』这样，让源内凭借自身才智像侦探一样解决怪异事件的作品。



教科书般的傲娇，北町名奉行远山景虎的女儿，被分配到中町奉行所做志明的副手。由于景虎一贯严格执行判决，和志明的父亲完全相反，是不近人情的奉行。樱受到其父影响，严于律己的同时对他人也很严格，因此对立志成为“人情奉行”的志明非常不屑。再加上心高气傲的樱本以为自己会成为中町奉行，结果却败给了志明，因此常会有意无意地刁难志明，和奉行所的其他人关系也比较僵硬。为了维持严（装）肃（酷）的形象，隐藏起喜欢布偶甜点之类少女心的一面。缝纫技术也十分厉害。

樱作为傲娇而言没什么特别的亮点，如果不是看在是高森奈津美配音的美少女的份上，即使事出有因，以游戏前期她那说话带刺办事ky的态度也足够被踢出平流层几十次了……（说真心话就那挫挫的立绘也算不上美少女）不过第三章樱视点下关于她心理活动的描写倒是可圈可点，个人认为是游戏里写得最好的桥段之一：志明遇袭失去意识，只能由樱来代行中町奉行，可是她习惯了拒绝与他人合作，而且完全不尊重中町奉行所和进选组的成员们，因此众人设了一个局假装孤立她，这才让她知道团队合作的重要性，她和周围人的关系以此为契机，从冷冰冰的同事变成了彼此信任同伴——单听描述可能挺一般的，但樱发现众人孤立她时的疑神疑鬼，初次裁决碰壁后的失落，丧失自信后被无视的懊恼渐渐化成被孤立的恐惧……整个变化过程都写得相当生动，最后她仿佛跌到人生谷底的绝望自然也让玩家不免受到感染，甚至开始同情起之前高高在上颐





气使的她。当然，心理活动写得好不代表角好，虽然这段情节之后樱变得坦率也可爱了多，但同样是金毛奈津美，我还是选择野良的皇女……

樱及其父景虎原型为天保年间的北町奉行遠山左衛門尉景元，比忠相的年代晚了一百多年。受到明治时代陣出達朗的时代小说「遠山の金さん」及近年来影视作品的影响，他已经成了和忠相齐名的名奉行，其生平也富有传奇色彩。据说他年轻时放荡不羁，和侠义之辈们交情甚笃，于是纹了一身大花儿……咳咳，刺青。此事没有明确的历史记载，但和小说同名的系列时代剧「遠山の金さん」中引用了这个设定，景元侠义奉行的形象因此深入人心。和「暴れん坊将軍」中的吉宗相似，时代剧中景元也是平时装成吊儿郎当的一般人深入百姓，发现阴谋时才亮出真实身份裁决坏人。因此如果对时代剧有一定了解的话，在游戏前期就能察觉到“无业游民东条蓝之助”是景虎的伪装身份。还有一点有趣的是，游戏里每次志明和三人嫌疑人们对簿公堂前樱一定会喊的那句「中町奉行・大岡志明、ご出座～」就是neta了「遠山の金さん」里每次景元裁决前「北町奉行・遠山左衛門尉様、ご出座～」，连太鼓效果音都还原了，充满时代剧的醍醐味。



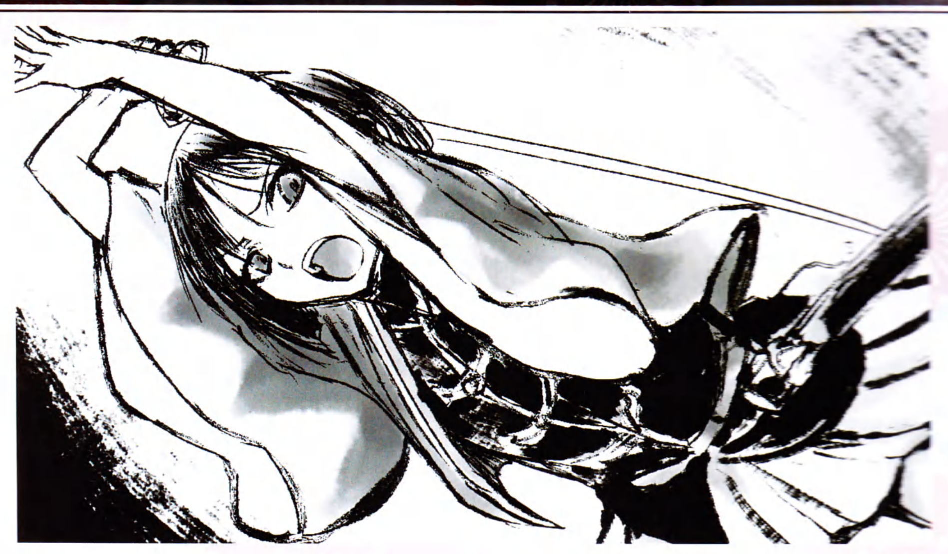




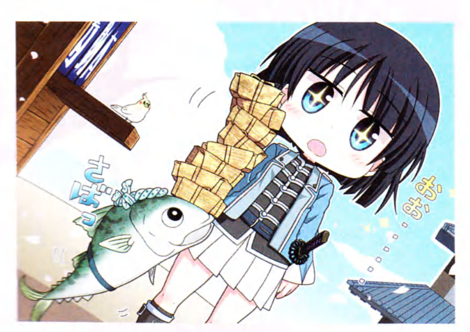




身材娇小瘦弱的女孩，从外貌难以想象她竟是进选组的天才剑士。沉默寡言，不苟言笑，执着于磨炼剑技，没什么兴趣爱好。被分配到中町奉行所后，也没有和奉行所的人们走









得太近。其实她冷漠的外表之下，隐藏着一颗重视家人的心。

****

紫乃无父无母，是小时候被近藤从花街买回来培养的孤儿。虽然表面上她是个只执着于练武的冰山美人，但内心是十分感谢能在这样的时代将她救出泥沼、并当做亲女儿一样宠爱的近藤和山南的。无论近藤做了什么，对紫乃来说，首先是也无可替代的家人，因此近藤被处刑后她当然是哀莫大于心死的。这种情况下女主被男主趁虚而入也算套路了，只是志明拯救她并和她走到一起的情节实在是有些迷。其实不是不能理解紫乃痛不欲生、同时又渴求别人能给她一点点生存动力的纠结，可剧本光顾着玩花样拼比了，对人物心理的描写实际并不到位。

也许是因为历史上的冲田总司英年早逝，给人一种“病弱美少年”的感觉，因此新选组一旦有人被女体化，首当其冲的就是总司，比如FGO，比如本作。除了都是新选组的天才剑士外，在与近藤组长的关系上，历史上的总司和紫乃也很相似，都非常敬重近藤。据说近藤在出阵无望取胜的最后一战前拜访了卧病在床的总司，一向开朗的总司哭了很久……是的，一向开朗的总司，就是说冷漠的紫乃和总司的性格完全不像，至少是和传说中的总司。紫乃和总司的另一个根本性区别在于她似乎挺健康的，虽说池田屋事件前后相当一段时间总司都活跃在新选组战斗的最前线，给人感觉也根本不像病号。

进选组副长，虽然也身手不凡，但主要负责情报方面的工作；同时还是中町奉行所宿舍的寮母，无微不至地照顾着大家的生活起居。温柔、充满母性的大姐姐，总是满面微笑，不过惹她生气的话会很恐怖。

****

真实身份是幕府安插到进选组的眼线，





不过出于个人目的背叛了幕府与近藤合作，试图改变这个时代。山南是个融合了作者很多想法的角色，然而完成度不算很高。从她对孤儿紫乃和个人线里幼女奴隶格外温柔的态度，以及潜伏多年只为颠覆幕府的决心，不难推测出她也是那个积贫积弱时代的牺牲品之一，甚至有着比一般孤儿更加黑暗的过去。可惜的是关于她和近藤的合作原因缺乏说服力，有偷换概念之嫌。毫无疑问近藤想要的是更加严明的执法者和法治社会的构建，但从个人线来看，山南想要的应该是通过改变阶级制度来缓解严重的贫富差距。不是说两人因为目标完全不同就不能合作，但在她成功说服志明篡权的结局里，志明成了她的傀儡，一个给小孩子无心之过判以死刑的残暴将军。我们姑且不谈你们幕府是有多闲小孩偷个糖吃的屁事都要将军亲自审判，无论这个结局是不是在夸大屈服于欲望的恶果有多苦涩，从根本上来说这种状况和山南的理想是完全无关的，甚至可以说是背道而驰，如此一来，整个故事的说服力瞬间降低了不少。话说回来，山南和近藤的理想都是进步的正面想法，只是有些超前于时代，硬要把实现这俩人理想的结局写成坏结局也是挺强人所难的，个人线结局里她那无奈的妥协倒是更现实一些，毕竟单枪匹马斗不过时代的潮流。

****

原型人物为新选组总长山南敬助。和游戏里的彩花一样，历史上的山南敬助也被评价是一个“性格谦和温厚的人”，而且某种意义上来说，也是新选组的叛徒——他觉得土方等人的作为与自己当初加入新选组时勤王的理想渐行渐远，便在同为新选组组员的友人永仓新八的帮助下逃跑，最终被冲田找到并处刑。虽然游戏情节与史实毫不相干，但细节还是巧妙地对应上了现实事件，可见用心。







志明、理梦的青梅竹马，也是进选组被分配到中町奉行所的成员之一。为人憨厚可靠。力量型选手，孜孜不倦地锻炼着自己的肌肉。虽然用刀技巧在紫乃之下，不过作为进选组主力之一也是身手不凡。遗憾的是极其不修边幅，观察他邋遢的房间是游戏的最大笑点之一，在短短四章里，一次又一次地刷新着人人们对邋遢单身男青年房间惨状的认识……

****

不涉及什么关键内容的基友角色，大概也是游戏里和原型人物关联最小的角色。原型无需多言，是新选组副长土方岁三，不过傻大个纪风和历史上智勇双全心黑手狠的土方差得有点远。



进选组局长，带领进选组成员帮助幕府维护治安。不仅剑术高超，领导、交涉能力也很卓越，曾数次靠和幕府的大人物斡旋帮助志明等人。个性和蔼，正义感强，对于进选组成员和中町奉行所的人们来说，是父亲一样的伟岸存在。

****

充满父性魅力的爽朗大叔，虽然是反派，但真心实意地像父亲一样爱着进选组成员和中町奉行所的年轻人们，让人很难不被他的个人魅力所折服。尊年轻时是家庭美满生活幸福的剑术老师，不幸的是在一次追捕逃犯的行动中，尊的妻女被差役误伤惨死，而当时的奉行忠茂考虑到差役并非故意杀人，没有进行重判，这让痛失了家人的尊非常愤怒。此后他成立了自发维护樱花町治安的民间组织进选组，并暗中蓄力，决心要亲自改变这个幕府统治下不合理的社会。尽管为了实现目的近藤和山南不择手段，可是正当手段能解决他们的问题吗？游戏结局对他的描写与其说是批判，更像在表现成王败寇的落寞。

尊的原型为新选组局长近藤勇。历史上的近藤和本作中完全相反，是为幕府战斗到最后一刻的忠臣。遗憾地是被明治新政府军逮捕后，他没能带着武士的尊严死去。游戏里尊被允许切腹自尽的结局，也算给喜欢近藤的人的一点心理安慰。游戏使用近藤勇做尊的原型，让对历史稍有了解的玩家都不会过早地去怀疑他；作者靠这一手有点犯规的误导，将故事的悬念留到了最后。



英雄不问出处，无论如何不得不感谢IRODORI给玩家带来这样一部有趣的GALGAME，也希望这家新厂商能越做越好，今后带来更多好作品（先把SORAHANE的原画和上色阵容挖过来吧求求你了！）。▲



赤城食谱

『舰队收藏』舰载机篇III

■文/Zero601
■责编/[illegible] ■美编/三白

"零战虎彻"

——海航王牌岩本彻三的故事

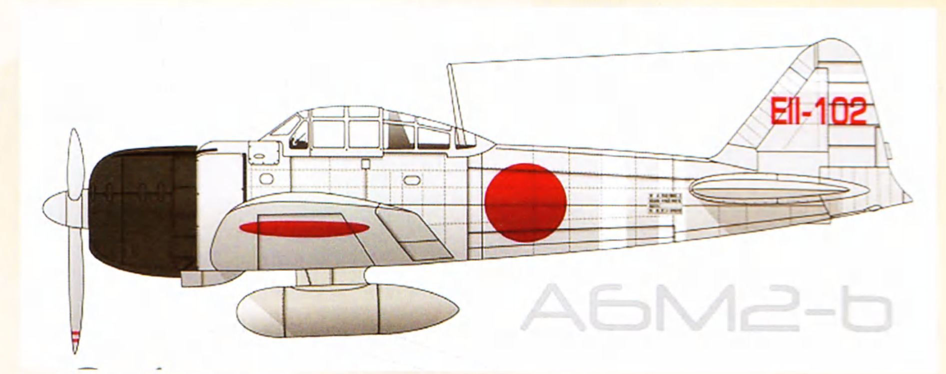
在长达3年8个月的太平洋战争中，日本海军航空兵诞生了大量空战王牌，而在游戏中，田中P目前策划实装的零战ACE还只有两位：被称为"零战虎彻"的岩本彻三，以及被称为"零战之神"的岩井勉。作为日本海军航空兵中的著名ACE，岩本彻三一共取得了80架公认的击坠战果，是日本海军中最为知名也最具传奇色彩的战斗机飞行员。



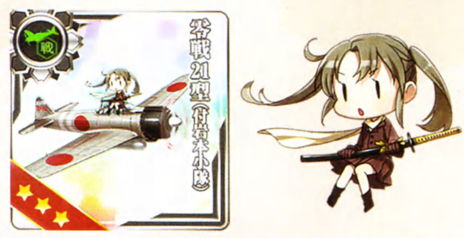
▲被称为"最强的零战飞行员"、"零战虎彻"的战斗机王牌岩本彻三

1916年6月14日，岩本彻三作为岩本家的第三个孩子，出生在如今属于俄罗斯领土的库页岛上，他也因此获得了"彻三"这个表示自己是第三子的名字。岩本的父亲是一名警察，家里算是个较为富裕的公务员阶层，如果他选择继承家业，继续当个公务员，生活倒也衣食无忧。但岩本从小就十分好动，明显不适合过安稳的生活。18岁从高中毕业之后，岩本拒绝了父母让他上大学的提议，而是偷偷地加入了海军。1935年8月20日，岩本被派到轻型航母龙骧号上当水兵。但是为了能成为驾驶员，他励志成为学霸，刻苦学习，终于通过了海军考试，于1936年4月28日正式作为第34期操纵练习生加入了霞浦海军航空队，迈出了成为海军飞行员的第一步，在随后的中日战争中岩本一直在中国战场作战，并凭借击落14架飞机的战果获得了日本军人的至高荣誉：金鵄（chī）勋章。

此时，海军正在大量召集舰载机飞行员，岩本自然没有放过这个机会，开始了作为一名舰载机飞行员的传奇历程。从1940年4月开始，岩本在龙骧号上开始了作为航空母舰飞行员的基础训练，包括起飞、着舰、无线电使用等。1941年4月，联合舰队属下成立了第一航空舰队，岩本被调入了一航舰下属的第三航空战队，成为了轻型航母瑞凤号战斗机队的一员。到了1941年的秋天，随着正规航母翔鹤、瑞鹤的服役，第五航空战队也随之成立，岩本被调到了瑞鹤号上担任战斗机队飞行员，并与其他1000多名海航飞行员一起开始了艰苦的飞行和空战训练，这也为他日后成为日本海军头号空战王牌打下了坚实的基础。



▲零战21型岩本彻三座机，1942年珊瑚海海战期间，空母"瑞鹤"搭载



▲零战21型（付岩本小队）

到瑞鹤号上服役没多久，太平洋战争便爆发了。岩本伴随瑞鹤一起参加了偷袭珍珠港的行动，他驾机在珍珠港上空掩护舰攻队的攻击，但没有得到与敌机战斗的机会。不甘心的岩本给自己定了一个小目标：一定要亲手击落一架敌军的飞机。在1942年4月的印度洋空袭（日方称之为锡兰冲海战）中，岩本完成了他的小目标，击落了一架正在巡逻的美军的卡特琳娜PBY飞行艇，这也成为了他在战争中的第一个击落战果。

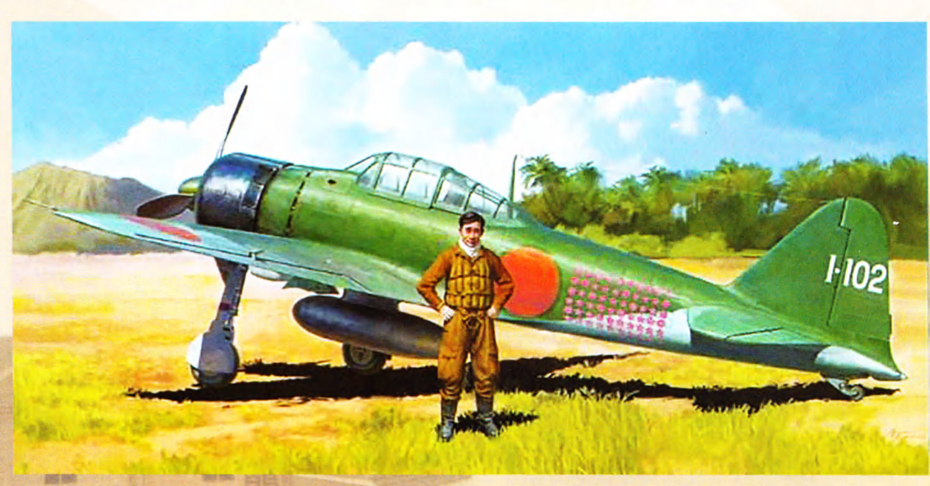
在1942年5月爆发的珊瑚海海战中，岩本作为战斗机队的一员，驾驶零战保护瑞鹤，迎击从约克城号和列克星敦号航母上起飞攻击的美军舰载机群。岩本率领的小队战斗十分勇猛，屡次冲散准备投弹的美军SBD俯冲轰炸机群，还与护航的美军F4F战斗机进行格斗，成功掩护瑞鹤撤进了下着暴雨的积雨云里。然而翔鹤姐就没有那么幸运了：3枚炸弹命中翔鹤的甲板和舰体，大破，只能回港泡澡了。虽然成功保住了母舰，但岩本自己却一点都高兴不起来，因为瑞鹤号的战斗机队损失过半，他的许多战友都永远地沉入了大海。

在游戏中，从21型到52型甲，岩本队长驾驶的零战都是以"付岩本小队"的名称存在着，这其中的意思是岩本队长此时还只是作为瑞鹤战斗机队的一员参战，而当田中P给岩本队长换上了新型的零战53型舰战后，岩本队长的座机也终于去掉了"付"字，真正获得了瑞鹤的战斗机队的指挥权，成为了各位服役已久的老提督们十分依赖的高等级ACE舰战，在活动海域深处与深海势力争夺着重要的制空权。但历史上的岩本队长并没有继续作为舰载机飞行员在瑞鹤上服役：珊瑚海海战后，镇守府掉铝严重，为了补充和培训新飞行员，提督们把岩本队长调回国内，担当新飞行妖精们的教官。

经过一年的教学，岩本和他的学生们被一起编入了第201海军航空队，派驻拉包尔，成



▲零式舰战53型（岩本队）



▲在拉包尔作战时的岩本队长与他的零战

为了著名的拉包尔航空队的一员，他也获得了比航母舰战队规模大得多的陆基航空队的指挥权。岩本在拉包尔和所罗门群岛的上空与盟军航空兵不时交手，老练的岩本队长虽然视力不算优秀，却凭借丰富的空战经验，如利用飞机螺旋桨在太阳底下的反光，第一个发现敌机。在截击美军轰炸机群时，岩本队长往往会带领战斗机小队在轰炸机群上方 1000 到 2000 米的高度待机，待敌机接近，就利用轰炸机群自卫机枪手的视野盲区，从背后突然接近，在 1-2 秒内对着飞机驾驶舱一阵猛射，一击脱离。如果一次不成功就实施第二次，直到击落为止。然而他的战友们都反映：如果敌机遭受岩本队长的一次攻击，十有八九就已经被击坠了，根本不需要第二次攻击。

1943 年 12 月，岩本队长还曾经驾驶零战单枪匹马地杀进美军在布干维尔岛上的托罗基纳机场，用机枪扫射摧毁了地面上停放的 20 架美军战机，在地面待机的美军飞行员对此一点准备都没有，只能眼睁睁地看着岩本队长和他的零战把自己的座机打爆在地面。事后，在当地作战的日军士兵向后方基地发报说：在远处都能看到美军机场燃烧的熊熊火光。

同一时期，提督们还给岩本队长提供了一种空战新武器：被称为“三号炸弹”的集束炸弹。这种原本用于攻击飞机跑道的特殊炸弹可以在瞬间释放出数百个炸药小球，引发更广范围的爆炸。而现在，岩本队长和他手下的飞行妖精们带着这种集束炸弹，接近美军的密集轰炸机群投放。美军飞行员们明显没有见过这种玩意，以至于炸弹在美军机群中炸开的瞬间，与岩本队长一同出击的一名通讯员在电台中听到了美军飞行员绝望的哭喊和呼救，然后就看着数架美军轰炸机拖着浓烟向下坠落。虽然三号炸弹



取得了战果，但岩本队长的同僚们都说，能做到在轰炸机上方扔炸弹装逼还能成功返回的飞行员，恐怕也只有岩本一个人了吧。

虽然岩本队长经历了无数次激烈的空战，但他每次都化险为夷，屡屡将敌机击落，人头数也与日俱增，截止到 1944 年 3 月，岩本队长的飞行小时数已经达到了 8000 小时以上，在几乎每天都在上演激烈战斗的南太平洋战场，能活得如此之久，实属罕见，岩本队长也逐渐成为名声排得上号的日本海航 ACE。但他的战友们就没有那么好运了：从 1942 至 1943 年底，日本海军在所罗门群岛的上空共计损失了 8000 多名机组成员，无论是零战还是基地航空队的陆攻机都损失惨重，兵力捉襟见肘。在战斗中失去了一个又一个好友的岩本队长在日记中写道：“在 1943 年以前我们还有希望，但是现在却大势已去，我们不能成为懦夫……我们都是可消耗的，没人在想如何生存下去，剩下的只是为荣誉而战。”

岩本队长之所以被称为“零战虎彻”，来源于负责维护零战的地勤人员给他的写有“零战虎彻”或者“天下之浪人”的救生衣。“虎彻”源自于日本十七世纪的著名刀匠“长曾弥虎彻兴里”用他自己名字命名的武士刀“长曾弥虎彻”。传说当长曾弥虎彻砍在人身时，刀刃就如同被吸进身体般，轻轻一挥，便会使敌人受到严重的刀伤。将“虎彻”之名赋予岩本队长，也是在表示他在空战中如同这把古代名刀一般锐利吧。

从 1944 年 9 月开始，岩本队长调回日本国内，继续负责新飞行妖精的培训。然而此时他还多了一个责任：要掩护神风特攻队的飞机攻





▲零战 52 型丙（付岩井小队）

击美军舰队。岩本队长十分反感编成神风特攻队去对美军舰队进行自杀式攻击的愚蠢行为，觉得特攻队员只给予了极为短暂的训练，不少都未能命中敌舰就战死，白白浪费了大量年轻人的生命。每次在远处看着特攻机一架架坠入海中，岩本队长内心都十分痛苦，但却无能为力。在冲绳战役中，岩本队长独自前往冲绳岛进行夜间侦察，当他看到正在滩头登陆的美军部队时，还冲下去进行了扫射，给美军造成了不小的混乱。但这毕竟是杯水车薪，日本战败的结局已经无法改变。

1945 年 8 月 15 日日本投降后，岩本队长烧掉了所有的照片和文件，只带着一瓶仅存的威士忌，骑着自行车回老家了。但战后的岩本彻三一直找不到工作，生活困苦，1953 年，他因为盲肠炎去医院开刀做了手术，但是因为不明的原因医生没有使用麻醉剂，最后引发了败血症，于 1955 年 5 月 20 日逝世，终年 38 岁。直到自己死前，岩本彻三还对零战念念不忘，希望自己能再一次搭乘零战在天空翱翔。岩本的原上司柴田武雄评价他说：“岩本像是为零战而生一般的男人。”







▲零战 62 型（爆战／岩井队）

“零战之神”

——岩井勉的故事

关于游戏中另外一位实装的零战 ACE 岩井勉，名气明显不如岩本队长大，但也同样是一位经历十分丰富的传奇飞行员。作为最初驾驶零战的 13 名海军飞行员之一的岩井勉，在 1940 年 7 月 15 日驾驶零战 11 型首次出击，拉开了零战参加战争的序幕。太平洋战争爆发后，岩井于 1942 年 11 月调往瑞凤号上作为战斗机队的一员，派驻特鲁克环礁，参与了接下来掩护陆海军从瓜岛上撤退的 K 号作战，随后一直在新几内亚一线负责掩护陆军的运输船团。在 1943 年的 3 月 3 日，岩井首次遭遇了敌机：一架美军的 P-38 “闪电”战斗机。岩井操纵着轻巧的零战死死咬住 P-38 的尾部，最终将其击落，这也是他在战争中的第一个击坠战果。



▲“零战之神”岩井勉

此后，岩本和瑞凤的战斗机队一直在瓜岛、莫尔兹比等地附近，继续进行运输船的空中护卫任务。到了 1943 年 10 月，山本长官发起的伊号作战（い号作戦：目标是歼灭所罗门方向的美军海空力量）基本失败，岩井所在的部队正好接到了参加第三次布干维尔航空战的命令，而他自己却因为在之前的战斗中负伤，幸运躲过了这次出击：参加这次战斗的战斗机飞行员有超过三分之二的人没有返回，全部成为了 F6F 战斗机的零食。作为难得幸存的老飞行员的岩井，最终跟随瑞凤返回了本土，成为了一名战斗机教官。在教学中，岩井充分向自己的学生们传授了自己的空战和飞行技巧，目睹过他驾驶零战飞行的的学生们，给他起了一个外号“零战之神”，对这位拥有着高超的飞行本领的教官十分崇敬。

1944 年 10 月，岩井队长作为 601 海军航空队的一员，搭乘瑞鹤号航母向着莱特湾方向前进。在这著名的莱特湾海战中，隶属于负责吸引美军注意的小泽舰队的瑞鹤，在 10 月 24 日遭到了美军舰载机群的猛烈攻击。岩井队长驾驶零战 52 型升空 1 小时后，就发现了来袭的美军战斗机。经过了一番激烈的空战，勉强从 F6F 的追击中脱离的岩井队长带领着剩余的几架零战准备返回瑞鹤降落。然而他在原本母舰应当存在的那片海域四处搜寻，也没有找到瑞鹤的踪影。岩井队长意识到，瑞鹤已经永远地沉入了海中，追随翔鹤姐而去了。岩井队长只得和战友一起迫降在吕宋岛，随后搭乘陆军轰炸机返回本土。此后的岩井队长一直作为特攻机的护卫飞行员，在菊水作战中掩护着用于特攻的爆战冲向美军舰队。但不久他就因为肺水肿被迫住院，并在医院中迎来了战争的终结，总战绩累计 22 架。

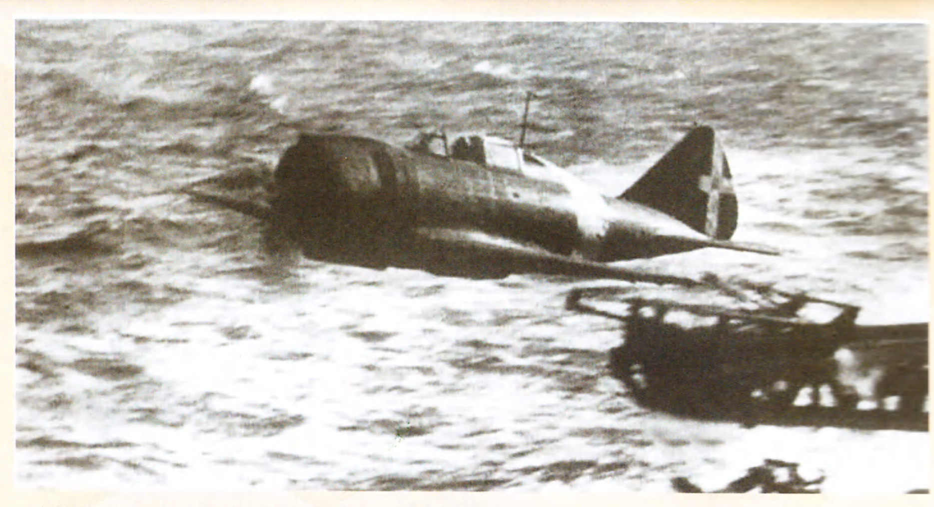
与大多数零战飞行员相比，岩井队长的战绩并不算突出，但他却是少数能活到战后的飞行员，与其说他没有被击落的记录，不如说他的座机根本就没有被敌机击中过（负责整备他座机的地勤人员说从来没在他的飞机上发现过一个弹孔），回避和幸运属性简直是 MAX，也从一个侧面证明他“零战之神”的威名并非虚构。从开着零战参战一直到战败投降，岩井队长见证了零战的一生。战后的岩井队长下海经商，参与了奈良县一家粮食公司的经营工作，在战后日本普遍粮食短缺的时代很快发了财，最终幸运活到了 2004 年去世，享年 85 岁。

亚平宁半岛飞来的鹰

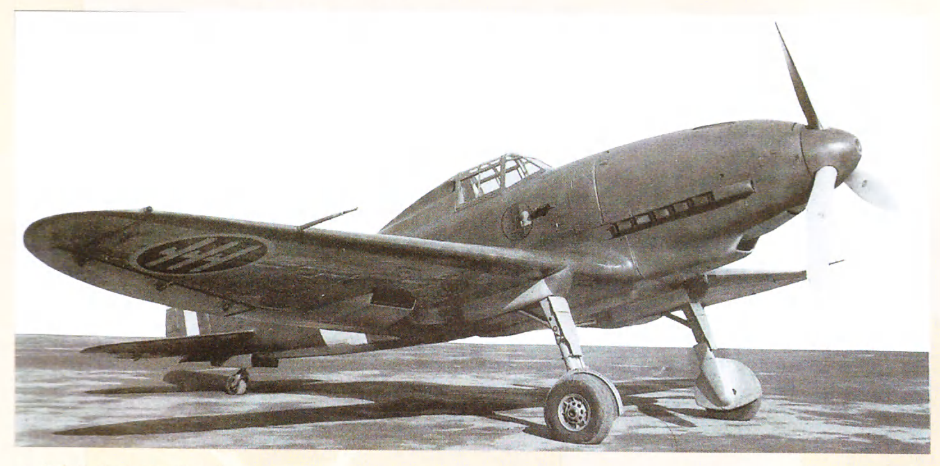
——来自意大利的舰载机们

2016 年的舰 C 夏活，首次实装了意大利的航空母舰“天鹰”号。随之实装的还有一批意大利的舰载机：由意大利雷贾尼公司生产的 Re2000 系列舰战和舰攻。

在我们以前的认知中，二战中的意大利仿



▲在维内托级战列舰上弹射起飞的 Re.2000 C 型战斗机



▲雷贾尼 Re.2001 战斗机

佛就是负责搞笑卖萌的，由于指挥不力，意大利军队在战场上的糟糕表现经常被人当成段子和笑料，被人讥讽为“轴心国之耻”。然而不为人知的是，二战中的意大利在海军和空军等技术兵种的武器研发方面都不落下风，其研发的 CR.32 双翼机曾是世界上性能最优秀的双翼战斗机之一，而其海军实力则是当时的海军五强国之一，拥有利托里奥·维内托级战列舰这样的经典之作，在地中海范围内海军力量首屈一指。

航空工业实力不凡的意大利，拥有菲亚特、阿莱尼亚·马基和雷贾尼这三家主要的战斗机制造企业，而其中与意大利海军关系较为密切的便是雷贾尼公司。1937 年，雷贾尼公司的设计师们参考美国的 P-35 战斗机，设计出了 Re.2000 型单翼战斗机。根据试飞结果，意大利空军的飞行员们发现 Re.2000 的机动格斗性能相当优秀，在与德国的 Bf 109E 战斗机进行模拟空战时丝毫不落下风。然而，意大利空军的高层却对 Re.2000 并不感冒，因为这个飞机尤其是发动机毛病还是挺多的，再加上飞机的油箱是设计在两翼中间，而且不是防弹的自封油箱，一旦被击中就会落得和零战一样变成烤鸡的命运。遭到空军嫌弃的 Re.2000 只得拿去出口，但此时意大利海军却对 Re.2000 产生了兴趣，因为此时的英国海军开始把“飓风”式战斗机装在舰船上用于护航，意大利人也有样学样装在维内托级战列舰上，当舰载战斗机使用。





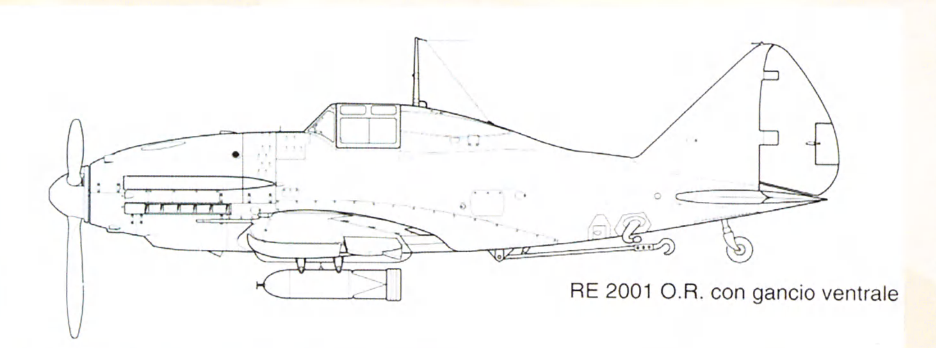
▲ Re.2001OR 改

此时，德国开始为意大利提供原本用于 Bf 109 战斗机的 DB 601 液冷发动机，这种发动机的优势在于外形整洁，减少了风的阻力，对提升飞行速度有很大帮助。雷贾尼公司在 Re.2000 的基础上安装了 DB 601 发动机，其成果便是 Re.2001 型“公羊座”战斗机。Re.2001 从他哥那里继承来了优秀的机动性能，甚至能与英军的“喷火”战斗机一较高下。但它只装备有 2 挺 12.7 毫米机枪和 2 挺 7.7 毫米机枪，火力还不如零战，最大航程也只有 1000 公里。

这样一款看似平庸的战斗机，却因为意大利的航母计划而改变了命运：当时的意大利海军看着英国海军的航母十分羡慕，也意识到了航母对于海军的重要意义。为了巩固自己在地中海这一亩三分地里的实力，意大利提督们提出了“罗马”计划：将远洋邮轮“罗马”号和“奥古斯都”号改建为航母。在改造航母的同时，意大利的提督们也没有忘记让手下的工厂妖精们研制舰载机，而雷贾尼公司由于之前在 Re.2000 上有与海军合作的经验，自然希望能拿下意大利的航母舰载机项目。很快，在 Re.2001 战斗机的基础上设计的舰载机型号：Re.2001 OR 型舰战诞生了，其中 OR 的意义是 Organizzazione Roma，即为“罗马”计划而生。

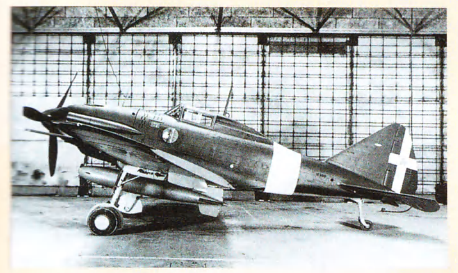
Re.2001 OR 专门安装了着舰钩用于航母的起降，机体也做了相应的加强设计，甚至还设计了一个炸弹的挂架，希望它能作为一架既能





▲ Re.2001 OR 舰载战斗机的设计图

空战又能俯冲轰炸的通用战斗轰炸机服役，思路和日本提督在零战的基础上设计的爆战差不多。意大利海军也是看中 Re.2001 OR 体积小巧的优势，节省航母机库宝贵的空间来增加载机数量。意大利提督们计划在天鹰号上搭载 51 架 Re.2001 OR 舰战，其中 41 架置于机库中，另外 10 架则系留在甲板上。此外，意大利人还在 Re.2001 的基础上设计了鱼雷攻击机：Re.2001 G 型鱼雷机。意大利提督希望这种鱼雷机在朝着敌舰扔完鱼雷之后，还能当回战斗机争夺制



▲ Re.2001 G 型鱼雷攻击机





▲ 2001G 改

空权。由于 Re.2001 G 型鱼雷机现实中并没有改造成舰载攻击机的方案存在，田中 P 还特地为其加了个“改”字，让它名正言顺地成为了天鹰所搭载的 if 舰攻。

意大利人画饼的功夫确实一流，然而残酷的现实却打碎了他们的美梦：1943 年 9 月，意大利政府宣布向同盟国投降，“天鹰”和她的姐妹舰“雀鹰”的建造工作旋即停止，由于盟军不允许意大利拥有航母，“天鹰”于 1947 年被送去拆解，而“雀鹰”则被德国人俘获，当作航道阻塞物沉于热那亚港，1951 年解体。Re.2001 系列舰载机项目也伴随着意大利提督们的航母梦碎随风而逝了。

而 16 年夏季活动 E4 甲乙难度突破奖励的 Re.2005 改舰战，则是目前游戏中实装的舰载战斗机中制空排在前五名的优秀装备。Re.2005 战斗机虽然并没有作为舰战而生，但作为二战中意面国最后研制的著名的“战斗机三剑客”之一（其余两个是菲亚特 G.55 和马基 MC.205），被认为是二战各国外形设计最为优美、性能也十分出众的战斗机之一。

作为雷贾尼公司在二战中为意大利空军设计的最后一款战斗机，Re.2005 集合了当时意大利航空工业技术的结晶：仿制德国 DB 605 型发动机的“台风”发动机（1455 马力）为 Re.2005 优秀的高速飞行和爬升性能提供了保证，最高飞行速度达到了 628 公里 / 小时，最大升限 11500 米；流畅的外形设计有效减小了风阻，对飞行速度的提升有了不小的帮助；3 挺德国 MG 151 型 20 毫米机炮的火力足以撕碎任何敌机，此外意大利的工厂妖精们也没忘记装上防弹玻璃和驾驶舱的装甲板，保护飞行妖精们尽可能平安返回。

由于采用了大量新技术，在试飞过程中依然出现了不少问题，使得 Re.2005 的开发进程一度受到拖延，直到 1943 年才正式开始量产。但由于造价昂贵，原本 750 架的订单最终只生产了 48 架。同期还拥有将其改造为舰载战斗机的 Re.2005N 方案，但由于航母梦想已经破灭，Re.2005 到最后也没有得到作为舰载机而生的机会。

量产装备意大利空军的 Re.2005 于 1943





▲ Re.2005 改





▲ 雷贾尼 Re.2005 战斗机

年4月开始参加保护意大利西南部名城那不勒斯市的防空作战，并于当年4月2日首次击落了一架美军的B-24轰炸机。参战的意大利飞行员对Re.2005的飞行性能相当满意，因为对于普通的战斗机而言，在7000米的高空拦截轰炸机，要稳定地操控飞机攻击轰炸机并不容易，然而Re.2005却能从任何方向对轰炸机的任何位置发起攻击，飞机的灵活性没有收到任何影响。此后，装备Re.2005的意大利空军战斗机部队还在西西里岛击落了5架英军的喷火式战斗机，自己只损失了2架，其优越的空战性能也得到了证明。可惜，这种被意大利人自己都认为不像是意大利造出来的优秀战斗机，由于结构复杂，产量稀少，最终也未对总体战局起到什么影响，并随着意大利率先向盟军投降而早早地结束了自己的短暂生涯。


▲梅塞施密特 Bf 109 战斗机

德意志之鹰

——来自德国的孩子们

在舰C的2015年秋季活动中，田中P首次实装了德国正规航母："齐柏林伯爵"（Graf Zeppelin）号航空母舰。与这位德味航母小姐姐一同实装的，则是两种历史上著名的德国战斗机：梅塞施密特 Bf 109和福克·沃尔夫 Fw 190战斗机。齐柏林小姐姐的放置语音中也提到："梅塞施米特…那机体真是不错。福克·沃尔夫也是极其强力的战斗机。"作为德国空军在二战中的主力战斗机，Bf 109和Fw 190战斗机的足迹几乎遍布整个欧洲大陆，从西线到东线，从北欧到北非，这两种战斗机都忠实地执行了自己的使命，保护着德军头顶的天空，并战斗至第三帝国毁灭的最后一刻。

Bf 109战斗机是由威利·梅塞施密特博士于1934年设计的，当时的纳粹德国正在积极地扩军备战，德国空军需要大量崭新的作战飞机。原本沉迷于拥有优秀盘旋格斗性能的双翼飞机的德国人此时突然发现，英国空军已经开始研制具有优秀的高速飞行和爬升能力的"喷火"式战斗机，自己如果继续玩双翼机，在将来的空战中怕是要GG。而由梅塞施密特博士设计的Bf 109与喷火战斗机的设计有大量相似之处：都是一种采用液冷发动机、可收放式起落架、高速、重火力的新式单翼战斗机。德国空军对



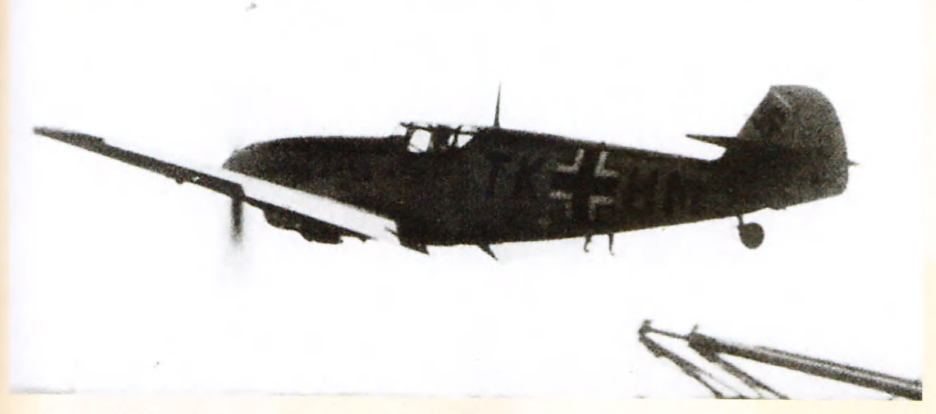

▲ Bf109T 改

Bf 109的设计相当满意，立刻决定将Bf 109量产作为主力战斗机使用。

Bf 109的首次实战是在1936年的西班牙战场上，当时受到轴心国支持的西班牙军阀佛朗哥正在与由苏联支持的西班牙共和军展开激烈的内战。为了支持盟友的作战，也是为了顺便给空军练练手、检测新式战斗机实际的作战性能，德国人将装备Bf 109战斗机的部队送往西班牙，以"秃鹰军团"之名出兵干涉西班牙内战。在与共和军的苏联I-16战斗机交战时，Bf 109战斗机凭借优秀的爬升性能爬到高空，再一跃而下，把苏联战斗机打成漏斗，再凭借高速性能装完逼就跑，剩下的敌机根本追不上。德国人如此重复进攻套路，共和军的战斗机部队根本遭不住，很快就被击溃了。在Bf 109战斗机的保护下，一群群的Ju87"斯图卡"俯冲轰炸机安心地朝着敌军工事和坦克投弹，最终帮助佛朗哥政权取得了内战的胜利。



在西班牙内战中尝到甜头的德国人继续备战，并在后来爆发的二战中依赖Bf 109战斗机夺取制空权、斯图卡俯冲轰炸的套路，配合地面的坦克部队发起"闪电战"攻势，最终在欧洲大陆上获得了巨大的成功。凭借优秀的空战性能和熟练度MAX的飞行妖精们，Bf 109在战争初期神挡杀神，佛挡杀佛，几乎统治了欧洲大陆的天空。同时，德国空军中还诞生了大量驾驶Bf 109战斗机的王牌飞行员，比如著名的空战击坠王：埃里希·哈特曼，此人在空战中一共击落了352架敌机，并幸运活至战后，创



▲从齐柏林伯爵号航母上试验弹射起飞的 Bf 109 战斗机

下了世界空战史中空前绝后的记录；绰号“非洲之星”的汉斯·马尔塞尤上尉，曾经开着 Bf 109 在北非战场上击落 151 架敌机，创下 10 分钟击落 8 架敌机、1 天击落 17 架敌机、1 个月击落 54 架敌机的记录，击落 1 架敌机平均只须 15 发弹药。除了基本的空战以外，Bf 109 的各种改型还要负责侦察、对地攻击等各种杂活，活跃在西线和东线战场上，Bf 109 也因此成为德国空军使用最广泛的军用飞机。

虽然 Bf 109 一时称霸欧洲的上空，却被自己的“腿短”给绊倒了：对英国发起空中进攻战役的德国空军发现，Bf 109 的 663 公里航程不能为轰炸伦敦及其他英国腹地的德军轰炸机提供全程掩护，即使是飞行到伦敦上空，也最多只能呆 30 分钟，否则将没有足够的时间返回基地。这导致德军机群在面对英军集结于本土防空的“喷火”式战斗机时损失惨重，间接或者直接地导致了不列颠空战德国一方吃 D 败。

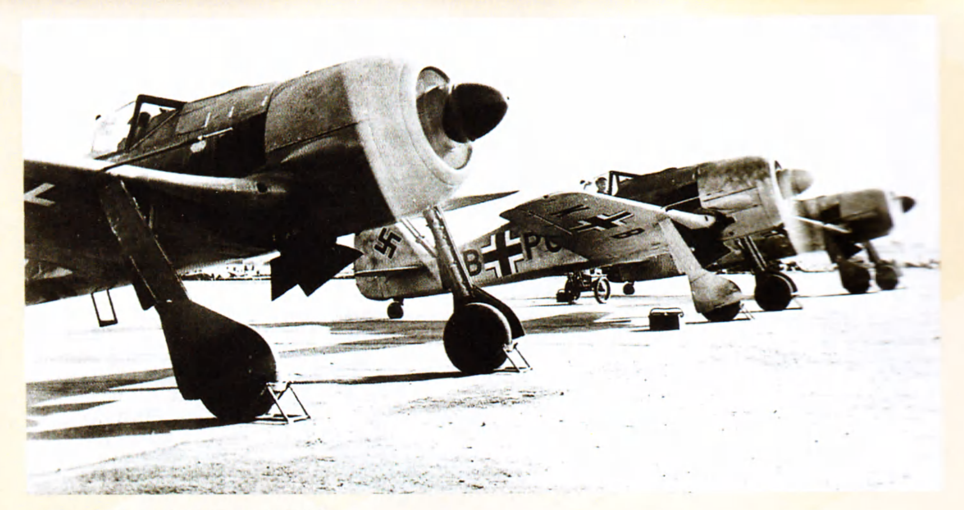
在作为德国空军优秀的“进攻拳头”的同时，德国海军也看上了 Bf 109，想将其改造为舰载机，搭载在德国的第一艘航空母舰——“齐柏林伯爵”号航母上。这种以 Bf 109 E 型改造为舰载战斗机的型号被称为 Bf 109T 型（T 是德语 Trägerflugzeug，即舰载机的意思）。德国于 1938 年开始了航母建造计划之后，就将 Bf 109T、Ju 87C 和 Fi-167 三种飞机选定为齐柏林伯爵的舰载机，并在 1939 年进行了少量的投产。

由于这些原本是陆地起降的飞机滑跑距离比较长，德国提督们为这些设计了一个甲板弹射器，然而这样的设计却导致起飞效率不高，起飞之后的飞机还要花掉四分之一的油料在上空盘旋等待全部飞机起飞才能出发，简直血崩；德国提督们还发现，Bf 109 由于之前没有准备在航母上起降的设计，飞行妖精们在试验起降时下方视野很差，不好把握降落距离，很容易出现着舰事故……再加上德国空军元帅赫尔曼·戈林同学不允许自己控制以外的航空力量的存在，齐柏林伯爵的舾装和舰载机的生产拖了半年以上的时间，随着二战的爆发，德国海军停止了大建，专注造 U 酱这样的潜艇打击英国海运线，最终在 1940 年 4 月 29 日，齐柏林伯爵号的建造工程停顿了下来，60 架 Bf-109T 的生产也被停止，德国提督们的航母梦就此宣告终结。

至于游戏中实装的另一种德国舰载战斗机



▲福克·沃尔夫 Fw 190 战斗机



▲在东线战场作战的 Fw 190 战斗机





▲ Fw190T 改

Fw 190T 改，实际上并不存在以 Fw 190 为基础改造成舰载机的计划。但 Fw 190 作为德国空军在二战中后期的主力战斗机型，不一起实装感觉会比较可惜，干脆也在型号后面加个 T 伪装成舰载机一起出场算了，田中 P 大概是这样想的吧（笑）。Fw 190 是由德国著名飞机制造商福克·沃尔夫公司的天才设计师：库尔特·谭克博士设计的一款经典战斗机，随着 Bf 109 战斗机在战场上的性能逐渐落后于盟军的 P-51 等新锐战斗机，再加上盟军重型轰炸机开始对轴心国的工业区和居民区进行大规模轰炸，Fw 190 挑起了德国空军的大梁，与盟军后期新锐的战斗机和轰炸机群交手。

Fw 190 与 Bf 109 最大的不同之处在于它把原先的液冷发动机换成了可靠性更高、马力更足的风冷发动机，这样做虽然牺牲了部分高空高速飞行性能，但由于能装备更强大的武器，而且航程更远，使得 Fw 190 能胜任拦截轰炸机和对地攻击的任务。Fw 190 的后期改进型总挂载量达到 1.8 吨，甚至还计划挂载一枚鱼雷去反舰。在东线战场上，挂载着炸弹的 Fw 190 朝着苏联坦克投下炸弹，然后迅速爬升与苏联战斗机交手的事情相当常见，给苏军带来不小的损失，Fw 190 也因此得到了外号“屠夫鸟”。

Fw 190 于 1940 年第一次在战场上出现时，其出色的空战性能甚至压过了当时英军的主力战斗机“喷火”V 型，战损比一度达到 4:1，陷入恐慌的约翰牛不得不紧急对喷火战斗机进行改进，才慢慢缓和危机。到了战争中后期，德国空军在对抗皮糙肉厚的美国 B-17 轰炸机群和轻巧的 P-51 护航战斗机群时，Bf 109 负责吸引护航战斗机的注意力进行缠斗，Fw 190 则以强火力冲击轰炸机群。Fw 190 装备的 20 毫米甚至 30 毫米口径的机关炮能轻易撕碎美军轰炸机的装甲，仅在 1943 年 1 月到 5 月就让盟军损失了 154 架重型轰炸机。

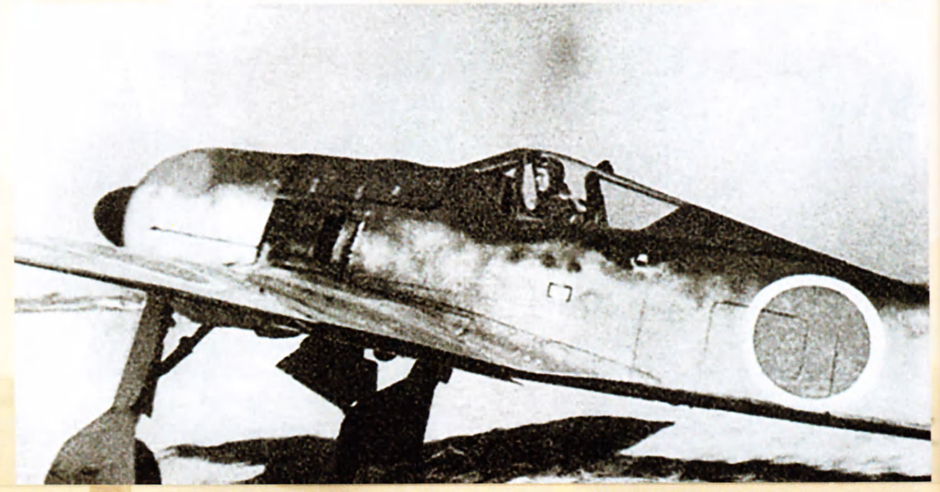
可就算 Fw 190 再怎么优秀，也顶不住氪金大佬美帝堆数量平 A：由于盟军的大规模轰炸逐渐将德国的工业区炸平，德国空军的战损飞机很难得到补充，Fw 190 也难以继续抵挡盟军的进攻步伐。同时，美军在战争后期也开始派遣 P-51D“野马”战斗机进行远程护航，Fw 190 拦截轰炸机的难度进一步提高。1944 年 12 月，小胡子元首纠集残兵败将在阿登组织了最后的反击，650 架 Fw 190、450 架 Bf 109 和少量的 Me262 喷气式战机突袭了盟军 20 个前线机场，曾摧毁盟军地面飞机 300 余架，而自身损失不足 10%，这也成为了 Fw 190 最后的辉煌。

值得一提的是，不论是 Bf 109 还是 Fw 190，都有被日本引进研究的记录，在 1941 年 6 月太平洋战争爆发前，日本陆军的军事考察团对德国进行了访问，陆军军官们对德国盟友的新锐战斗机赞赏不已，于是购买了 5 架 Bf 109E 战斗机回国研究，最终将部分技术成果用于三式战“飞燕”的研制；而 Fw 190 则是 1943 年通过德国的 U 艇运至日本，经过一番测试，陆军飞行员认为 Fw 190 在爬升能力和操纵性能都非常不错，但在盘旋格斗能力上弱于当时日本最先进的战斗机——四式战“疾风”。最终，日本人也将 Fw 190 的部分先进技术吸收，用于三式战的后继型号——五式战斗机的开发。田中 P 在飞行第 244 战队的装备图鉴中也已经放出了五式战的卫星，相信各位提督们今后也会有获得五式战的机会吧。

小结

历经三篇文章的连载，相信各位提督们对手中的舰战妖精们有了更加深入的了解。在让舰载战斗机们从深海的手中夺取了制空权后，接下来就是舰攻和舰爆妖精们大显身手的时刻了。从下期文章开始，笔者将为各位介绍航母机动部队的攻击主力：舰载鱼雷攻击机（舰攻）和俯冲轰炸机（舰爆）的故事，敬请期待！▲





▲日本获得的 Bf 109 和 Fw 190 战斗机

镇守府通信

Guardian harbor Times

06/23 由良改二

刚刚高考结束和大学毕业的提督们辛苦了！这次更新可谓是千呼万唤始出来，众人所期待的由良终于迎来了改二！。

首先我们来说一说由良改二，改造的等级是 lv77，一个相对来说较中庸的练度，不过相信对此期盼已久的提督，在不断跳票中已经肝到的相当的等级，就算是说 lv90 改二也不会为难了吧；从能携带的装备来看，由良改二的适用性较为广泛，能装备水爆、水战、甲标、大发、坦克，但能带这么多装备带来的负面效果就是，火雷较低，不适合进行斩杀活动。所以对于还在犹豫夏活前改造阿武隈还是由良的提督们还是再多考虑一下吧。

而关于这次更新的任务这里做一下详细的介绍，首先是由良改二系列任务“新編「第四水雷戦隊」を編成せよ！”按照任务的基本要求就是使用由良改二作为旗舰，队伍中再加入村雨、夕立、春雨、五月雨和任意一只驱逐即可完成，奖励是损管一个。而任务链中的下一个任务“旗艦「由良」、抜錨！”需要使用由良改二作为旗舰，队伍中再村雨、夕立、春雨、五月雨、秋月挑选 2 个，加上其他任意舰出击 2-3 和 5-1 并取得 S 胜，奖励是大发和打孔器二选一，另外加送一个老司机。

其次是第四航空战队的系列任务，第一个任务“精鋭「第四航空戦隊」を再編成せよ！”的要求是伊势作为旗舰，僚舰日向，再加上 1 只 CL2 只 DD，外加一个任意船，奖励是一个老司机，第二个任务是“精鋭「第四航空戦隊」、抜錨せよ！”需要使用之前编成的队伍出击 2-5 和 3-5，奖励是勋章和老司机二选一。而第三个任务则是改修任务“精鋭「瑞雲」隊の編成”任务要求是把改修 max 的瑞云 634 放在日向改的第四个格子，然后拆两个运输桶，同时准备好 2 个“九九式舰爆”和 2 个“瑞雲”外加一个老司机，奖励则是本次实装的新飞机“瑞雲(六三四空／熟練)”

至于田中遗忘已久的 155 副炮，本次更新追加了小口径单装炮的适重性，15.2cm 连装炮适重性进一步加强。而本次更新新实装的 15.5cm 三連装副砲改和 15.5cm 三連装砲改可以在工厂进行改修，同时在改修 max 状态的时候可以花费较少的资源在主炮和副炮进行切换，同时也更新了两个新飞机——零式水上偵察機 11 型乙和瑞雲(六三四空／熟練)

最后就是大量的新家具的更新以及新语音的实装，除此之外还有大量的围绕着四航战、瑞云、由良的新任务。

本次更新除了由良改二，基本上就是围绕着新副炮系统和烧螺丝进行的一次更新，希望大家在接下来的夏活能顺利的捞到自己想要的船，不过这次夏活很有可能是总力战，希望大家做好万全的准备！▲





rouge
世界征服！
全世界萝莉控之友
黑星红白的故事・中篇
■文/完蛋了的国王 ■责编/神田 ■美编/塔里
吾辈娇小的身躯里装的是伟大的梦想

马甲上写着“饭塚武史”

虽然丢下了“大不了退学”这么一句豪言壮语，然而摆在年轻的黑星红白面前的现实状况却不怎么乐观。当初死乞白赖要到离家乡几百公里开外的九州念美术大学，辛辛苦苦撑到大四最多还有半年就能拿毕业证书的时候突然放言要退学！这种如同儿戏的决定家里人是无论如何也不会赞同的，不知黑星红白是否因此跟家人决裂，日后一心在福冈定居，但总之生活费是别指望再从父母那里捞了，退学了以后面向大学生阶层的种种社会福利也全部告吹，以后租房、看病等等社会生活的支出就要完全按照“社会人”的标准来了。但黑星红白这个“社会人”其实只当了半年左右就遇上了大危机，正如笔者前文所介绍的那样，那本引诱黑星红白入行的美少女游戏杂志『PUREGIRL』创刊仅仅 10 期以后就关门大吉了。事情的始末大约是这样，『PUREGIRL』的出版社 Japan Mix 本来就是一家没有多少资本的弱小公司（在公司名字里强行装逼的大都是战五渣），彼时 Galgame 刊物领域已然饱和，为了剑走偏锋『PUREGIRL』才想出了要力捧同人画师，捧红了以后再卖给游戏公司的经营策略（晚生 10 年那就是 P 站啊）。然而理想很丰满，现实太骨感。捧红新人是要投入相当大资本的，一方面要花钱支付同人画师的稿酬，一方面又要腾出足够多的版面来推销自家的画师，这样又会影响商业连载和广告的页数，明眼人一看就知道杂志一上来就烧钱赚吆喝，结局无非两种，要么买卖做到一半发觉路数用错了赶紧调头，或者一条道走到黑，钱烧完了啥也没赚到……『PUREGIRL』悲惨的选择了后一种结局。Japan Mix 在杂志创刊同年的 12 月向当地法院递交了破产保护申请，以这种惨烈的方式中止了经营活动，留下了一本短命的杂志和一屁股的债务，其中就包括画师们的大笔稿酬。知道真相的黑星红白眼泪掉没掉下来我不知道，但肯定对当初草率的决定追悔莫及过一阵子，进军业界的抱负还没来得及施展，就要先饿死在他乡了，饿死事小，面子事大啊，这么灰溜溜的逃回老家岂不是要一辈子抬不起头做人？然而这样的窘境最终并没有降临到黑星红白的头上，一通远方的电话救了他的命。

▲这已然是『召唤之夜』中期的人设画风，但还是能从 Q 版形象的设计里看出黑星红白早年的风采，腮红是他十分执着的一个元素



电话的那一头并不是一个叫贝露丹迪的 17 岁美丽女神，而是一家自称 Flight-Plan 的陌生游戏公司。当一个略带中部口音的男性声音稍显局促的问道“这是 XX 先生府上吗？”的时候，黑星红白差一点就相信自己上辈子其实是姓森田。不过对方很快切入正题表明来意，希望黑星红白能以人设画师的身份参与制作一部游戏！日后的事实证明这份大礼包的含金量其实不亚于打错电话的 17 岁天界软妹子。不过当时当事人双方都没做这么深的念想就是了。Flight-Plan 是一家创业于岐阜县岐阜市的小型家用机游戏开发公司，孤陋寡闻的笔者这辈子没有听说过第二家开在岐阜市的游戏公司，当

然更不知道其实这家 Flight-Plan 社在找上黑星红白时其实已经创业 10 年之久了，只不过在这 10 年里也没做过什么了不起的业务，顶多就是参与了一下 ELF 名作『同级生』的家用机平台移植工作，这样总算是勉强跻身到了 Galgame 的圈子里来，但随着以 ELF 为代表的大手企业的衰落，90 年代末的 Galgame 业界转入萧条，像 Flight-Plan 这样的边缘公司也捞不到什么像样的项目来做，只好自谋生路。也不知道是不是曾经在短命的『PUREGIRL』上看到过黑星红白的作品——如果是的话那后者真的要烧柱高香好好谢谢已经往生的 Japan Mix 社，虽然那无良社长还欠着他几个月的饭钱——总之后来七歪八拐的得到了黑星红白的联系方式。抱着打一下也不会少块肉的心态拨通了这个正为吃饭问题犯愁的年轻人家的电话。

Flight-Plan 上下恐怕也是抱着最后一搏的心态提出了开发一部原创游戏的构想。独立搞游戏可不是闹着玩的，彼时泡沫经济已经破灭，早就没有冤大头肯往游戏公司里砸钱了。家底不够殷实的游戏公司搞砸一个企画就足以陷入万劫不复的深渊，况且没有一点业界人脉一般的公司根本玩不转。Flight-Plan 这样的边缘小公司当然也不可能有什么可靠的人脉。他们从

▲『召唤之夜』三代的男女主角雷克斯和阿媞，后者是饭塚武史笔下一个重要的经典角色，也是不太多的御姐系代表角色



网上找来一个笔名叫都月狩的年轻人来写游戏脚本，然后又向黑星红白抛出了橄榄枝，这样至少就搭起了游戏的基本班底，两位主创名气横竖没有，报酬倒是不高。说起来 Flight-Plan 想做的是十多年前的世纪之交很流行的 SRPG，也就是玩法中带有策略要素的日系 RPG。游戏名为『召唤之夜』，简言之就是在某个异世界的背景下，不同的团队之间利用召唤术驱使召唤兽对战，从而决定世界最强者的这么一个设定大纲。主流的世界观设定是制作好玩的 RPG 的第一步，而简单容易上手的操作和体系则是一部好玩的策略游戏的基本要素，『召唤之夜』在这方面做得也不错，这大体上就是一个靠召唤兽和道具对战的体系，游戏由地图探索、战斗和夜晚对话三部组成，走地图和角色间对话增进好感度是传统 RPG 的部分，而战斗部分则体现了 SLG 的特点，玩家可以最多选取 8 个角色在棋盘上进行回合制战斗，打赢了涨经验分道具，打输了读档重来，就这么简单。

有了王道的世界观设定和容易上手的操作系统，但决定一部 RPG 游戏能不能火说到底还是人设。笔者这话听起来有点偏激，但 Flight-Plan 社到底是早年跟在 ELF 屁股后面揾过食吃的，明白 ELF 是如何在竹井正树的加入后快速崛起，又是如何在横田守等人引退后迅速凋零，得画师者得天下这句话说的一点也不夸张。当然若干年以后出了个『Fate/stay night』这样不按常理出牌的搅局者，重新唤起人们对世界观设定和脚本重要性的关注（不过现在的型月工业也是纯卖画啦），此乃后话。传统 RPG 游戏对人设的看重程度其实丝毫不亚于 Galgame，不信可以数一数业界是流芳百世的画师多还是脚本家多。尽管深知人设画师之于一部游戏的重要性，Flight-Plan 最终还是找到毫无名气的黑星红白来扛鼎，这里面究竟是伯乐相马的期许意味能浓一些，还是死马当活马医的赌博意味更浓一些就不得而知了。

▲『召唤之夜 5』预约特典设定集的封面绘，
五代的女主角艾尔卡同样是一头奔放的红发，但气质已经大幅脱离御姐路线

世间对于那个时期的黑星红白知之甚少，因为没有早期作品流出，也就无法对比出道前的黑星红白与出道后在画风上有什么不同。我们现在能看到的黑星红白最早的作品就出自『召唤之夜』。不，确切地说作品应该出自"饭塚武史"之手才对。这个叫"饭塚武史"的笔名又是什么背景下的产物呢？本人从没有谈起过，笔者也只能做一些无谓的猜测。还记得黑星红白的偶像伊东岳彦吧，此人就是在从事不同分野的工作时启用不同笔名来装逼的一个大前辈，黑星红白多半是受其影响才想到在担纲游戏人设画师时要用"饭塚武史"这个笔名。不过在这个谜团的背后作者本人其实还透露出这样的信息，那就是他从未动过放弃插画师的工作转而进军游戏业界的想法，他一定是在一开始就抱定了自己要在两个领域都有所作为的念头才构思了饭塚武史的新笔名，而事实也很快证明他的这个构想并非痴人说梦。

还是说回『召唤之夜』。这个游戏后来成功系列化，正统作出过 6 部，外传衍生作 7 部，加一块数量很可观，按理说视觉画作的数量也很可观，可笔者找了半天才找到一本 2005 年出版的游戏主题画集，人家黑星红白现在已经红得发黑了，一本画集就打发了？Flight-Plan 是不是赚钱赚傻啦？其实不然，后来还发生了不少故事笔者暂且按下不表。这年月要凭空找出 12 年前的一本画集来看难度可想而知，那是不是想看看黑星红白青涩期的画风就这么难？他本人似乎对这种与他个人名气不符的状况也有点看不下去了，于是在 2015 年推出他的个人画集两本套装时很"慷慨"的收录了饭塚武史名义下的绝大部分作品，其中当然包括历代的『召唤之夜』，但笔者之所以给"慷慨"打个引号是因为以收录作品的比例而言『召唤之夜』的作品仍然少得可怜，但笔者也知道出版社也好，黑星红白本人也好都已经尽力了。

黑星红白的两本个人画集里，历史最为悠久的一张画作就是初代『召唤之夜』的角色全家福，因为是珍贵的全家福，既可以从宏观上审视作者的人设思路，也可以很直观的从细节上去分析作者在每一个角色上所花费的心血几多。画上有初代主角四人和次要角色若干作为背景，根据游戏设定玩家可以在四位主角里选择扮演其中一位，两男两女分别是积极率真的原篮球队队长ハヤト，高大威猛的原剑道部主将トウヤ，乐天活泼的原排球少女ナツミ，以及沉静温柔的原学生会干部アヤ，既然给每个人都打上了若干标签，那么就算不看画面也能大致想象角色形象大概是个什么样子。初代的人设一言以蔽之就是：粗糙。给点面子的话可以说是"原生态"，看得出黑星红白肯定是从学生时代起就一直在琢磨自己独特的画风，在与伊东岳彦和田中久仁彦两位崇拜多年的偶像比起来模仿的成分都不大，或许正因为没有刻意去模仿，所以早期的黑星红白画功里的硬伤也是毫无遮掩的。说白了他对人体结构的理解还不透彻，虽然用的都是五头身的可爱路线的头身比，但对角色身体和四肢的处理往往都是简单粗暴的几条几何线，而女性角色清一色的包子脸，两颊一大块的绯红也是标配。每个角色固然可以通过身高、肤色、发型、衣着、表情等细节元素来体现出差异，要刻画出角色性格也不是不行，但如果少了身材和脸型上的变化，果然在直观上还是会感觉粗糙。同时代可以稍微比较一下的是老牌游戏公司 FALCOM 在 2001 年推出的『双星物语』，视觉设计请的是当年如日中天的七濑葵，看看人家怎么做卡哇



▲笔者一直认为『艾莉森』是一部能够完全体现时雨泽个人喜好的作品，却是黑星红白表现相对平庸的一作



▲『召唤之夜4』重制版的超级全家福，实力爆表的构图水准就不提了，还可以很直观的看出人设风格上的变迁

于日系幻想 RPG 的人设的，拿“女帝”巅峰期的作品过来一比较，我们年轻的饭塚武史不自惭形秽都不行啊。全家福的插画也比较能看得出作画的功底，构图可以用中规中矩来形容，还完全看不出日后这位构图天才的任何端倪，上色就不太行了，因为受到伊东岳彦的强烈影响，有那么点“走火入魔”的感觉，明明用了不少颜色却拼命压低色彩的鲜亮度，要做出一种灰头土脸的感觉，这与活力四射的四位少年主角一点都不搭，年轻的玩家应该对这种土气的调性也不会抱太大好感。如果要给初代『召唤之夜』的人设打个分的话，十分制里笔者觉得顶多只能给 6 分，勉勉强强及格罢了。然而黑星红白毕竟是当时 Flight-Plan 可以仰仗的唯一的人设画师，没有人能给予他指导，当然也就没人能对他的画风说三道四。

那么游戏的市场反响到底如何呢？初代『召唤之夜』最终在 PS 平台上交出了 5 万套的销量成绩。笔者只能以“微妙”二字来加以评价，因为没有横向数据比较，很难说 5 万这个数字在 PS 平台的晚期到底算什么样的水平，况且承包发行的还是大名鼎鼎的“眼镜社”，游戏销售并不存在渠道上的问题。从结果上来说，一年半以后 Flight-Plan 就推出了正统续作『召唤之夜 2』，单纯从这一举措来看前作是有市场的，但究竟赚了多少钱就很难评估了。与游戏本身的暧昧评价相比，真正坐上大赢家宝座的其实是黑星红白，游戏续作毫无悬念的继续锁定他作为人设画师，那就意味着至少一年时间里的饭票是不用犯愁了。不过老实说如果他就抱着这样的状态继续画下去，铁定不会有第三次试错机会。但令人吃惊的是 2001 年 8 月发售的『召唤之夜 2』的人设却给人以脱胎换骨的惊艳感觉，Flight-Plan 还是那家 Flight-Plan，饭塚武史也还是那个饭塚武史，究竟是什么让他在短短一年半时间里一下子改头换面了呢？



▲『奇诺之旅』成熟期的作品，带有穆夏式的新艺术风格

少年，要跟我签订契约吗？

不可否认无师自通这档子事常常发生在一些天才身上。但无师自通并不意味着当事人连有益的建议都不能听，事实上很多天才在被点拨之前也是庸人一枚。况且世间总有这样的误区，认为术业有专攻，要点拨别人自己首先必须是内行。有时候还真的未必，因为身份不同，角度不同，给出的建议反而更有客观性，这样的例子其实并不少见。那一年，无师自通并顺利出道的黑星红白遇见了他后来的良师益友，那个人并不会画画。不不，我说的这个人并不是时雨泽惠一，而是小山直子。

小山直子是何许人暂且不表，既然提到了时雨泽惠一，那就先来说说这位轻小说界最早一批的人生赢家吧。时雨泽惠一生于 1972 年，老家跟黑星红白一样都是神奈川县。时雨泽直到在 2000 年正式出道为轻小说家之前的履历都比较模糊，单看年龄的话出道时的他已经 28 岁，不过据说时雨泽没有正儿八经的上过一天班，在成功出道之前的很多年里一直抱定着要成为职业小说家的念头而不断埋头创作。时雨泽曾透露他有过留学美国的经历，在那个可以合法持有枪械的国度，身为重度军事宅的他拥有过一把 SIG SAUER P226 自动手枪，他的这个笔名“时雨泽”其实就是根据 SIG SAUER 的日语发音变化而来的，“惠一”二字则来自于『我的女神』，分别从男主角森田蛍一和他的妹妹森田惠的名字里各取了一个字。能到美国去留学，而且还有买枪玩的余地，不用说时雨泽惠一老爷的家境一定很殷实，也难怪这位海归一族学成归来后找了一年工作未果，居然就心安理得

的闲在家里当起了“啃老族”，而且一啃就是好几年。但他本人曾吹嘘说当初为了写小说投稿一个人关在出租屋里衣食无着，如果真是这样的话没有收入来源的他是怎么从大学毕业熬到28岁的？所以随便听听就好了。时雨泽的人生转机出现在1997年，那一年一个笔名叫上远野浩平的新锐小说家（巧合的是他也是神奈川人）以『幻影死神』一作拔得当年度“电击GAME小说大赏”的头筹。『幻影死神』在电击文库的力捧之下一路高歌猛进，一跃成为那几年最畅销的轻小说，历史销量超过400万册，还先后改编成了漫画、TV动画和真人电影。这部描写人性阴暗面，充斥着大量惊悚、猎奇、血腥元素，叙事风格又颠三倒四俨然意识流的作品在当时一下子抓住了很多成年读者的眼球。奈须蘑菇和西尾维新两位业界大佬都宣称自己深受上远野浩平的影响。时雨泽惠一当时也大受震撼。但与其说震撼他的是上远野的写作风格，还不如说是他在短时间内获得的巨大成功。这下子时雨泽终于不再迷茫，痛下决心花了近一年的时间埋头写作，将自己构思已久的一个故事（据本人声称酝酿了十几年之久）浓缩进了一篇短



篇小说里，然后自信满满的投稿给了电击文库的出版社，心想着“大奖的宝座就是预留给老子的特等席”。然而结果却令时雨泽大跌眼镜，他的作品莫说是大奖，连三等奖的银奖都没捞着，整个一名落孙山。要说这1996年度的第6届电击GAME小说大赏也确实诡异，盘点前5届的获奖名单里都有日后成绩卓越的业界名家，像是第3届金奖得主川上稔（代表作『境界线上的地平线』）、第4届的上远野浩平、桥本纺（代表作『仰望半月的夜空』）、阿智太郎（代表作『阴守忍者』）、第5届的银奖得主三云岳斗（代表作『机巧魔神』、『丹塔利亚的书架』、『噬血狂袭』）。可到了时雨泽参赛的那一届，获奖的三位新人分别是圆山梦久、中村惠里加、一色银河，没有一个日后在业界能排的上号。事实上正是那一届大赛成为了获奖者平庸化滥觞的开始，当年的时雨泽还能理直气壮的吐槽评审委员的眼光有问题，可后来等到他当上了评审组的老大，评出的大奖得主素质反而是一年不如一年，成为其他竞争对手的笑柄，此乃后话。无论当年的获奖者多么平庸，时雨泽铩羽而归也是事实，放到现在的话恐怕只有默默吞下失败的苦果，收拾心情砍掉重练的份。但那一年时雨泽的作品其实一路过关斩将一直留到了最后一轮评选，没拿奖多少有些运气成分，据说是稿件

▲黑星红白对某一单一色系的执着有时候也能营造出惊人的视觉效果，一抹鲜红的花蕾成为这幅作品的点睛之笔

▲与宫川武的合作企画本身是带有强烈玩票心态创作的，看得出黑星红白并不抵触任何类型的角色，包括黑长直巨乳御姐

的格式有问题，在最后阶段被苛刻的评审老爷们给枪毙掉了。负责审阅稿件的编辑里其实早有人看出了时雨泽这部作品的真正价值，并力保该作最终拿下了电击文库宝贵的出版名额，这个人就是小山直子。

坊间对于名声大噪的轻小说家和插画师往往能如数家珍，但对于那些在作品的背后默默运作，付出大量心血的责任编辑们却知之甚少，电击文库这么多年也就捧红了一个三木一马，小山直子是何许人其实并没有多少人知道。作为电击文库的第一代编辑，小山直子的从业经历就是一部电击文库的发展史。小山最早供职于角川旗下的 Sneaker 文库，做过著名儿童文学家深泽美潮的责任编辑，担当的正是深泽影响力最大的作品『寻宝历险记』。后来角川集团提出专门组建一个轻小说文库的商业构想，这就是日后的电击文库，小山被调往电击文库任职，走之前她竟然说动深泽老师放弃耕耘多年的 Sneaker 文库，在新生的名不见经传的电击文库里另起炉灶，仅此一点就足以看出此人作为责编在作家心目中的分量有多重。小山此后一直心无旁骛的作为『新寻宝历险记』系列的专属责编，直到时雨泽惠一的出现。不知是否因为时雨泽写的也是少女周游列国四处探险的故事题材，小山对他的作品好感度十足，在她的帮助和提点下，小说进行了改写并命名为『奇诺之旅』，2003 年 3 月起开始在电击文库的旗舰杂志『电击 hp』上连载，并于同年的 7 月推出了单行本第一卷。时雨泽惠一的人生从此乘风而起，一飞冲天。

小山是怎么找到黑星红白的，后者并没有谈起过，出版社编辑寻求插画师应该都有自己的渠道，虽然途径不像现在那么多。早年并不存在轻小说插画家这么个职业，倒不是因为工作难度有多高，只不过工作量太有限，养不活那么多专业人士罢了。后来供求关系发展巨变，这份职业发展到连不上学的家里蹲妹妹都能轻松胜任，其实也用不到十年时间而已。电击文库早期聘请的插画师五花八门，但总结起来的话来自游戏圈的原画师和原先从事儿童书籍插画工作的职业插画家这两类人最普遍。黑星红白应当属于前者，虽然他在接下『奇诺之旅』插画工作时『召唤之夜』还没有上市。因为游戏还没发售，很难断言小山是通过『召唤之夜』看中黑星红白的，笔者更愿意相信是以前给『PUREGIRL』画插画的经历又一次帮到了他。不管怎么说，当又一份从天而降的大礼降临到自己的头上，当有一家全国数一数二的出版社主动找上门来的时候，黑星红白想不出任何拒绝的理由。

一个名叫奇诺的少女穿着男性化的机车装和风衣，带着一把复古的大口径转轮式手枪，骑车一辆叫“汉密斯”的会说话的摩托车，为着不愿透露的目的一直在风尘仆仆的周游列国。小说里作为女主角的奇诺不同于以往任何童话、小说、游戏或者漫画里的女主角。作家赋予了她瘦小的萝莉体型，却有着完全大叔化的审美标准，衣着、武器和机车无一不是冷硬派男主角们的最爱。奇诺周游世界，却从不在一个国度停留超过 3 天，外表不苟言笑，作风雷厉风行，但在这张三无少女假面之下的其实是小心翼翼掩藏起来不轻易示人的少女情怀。时雨泽笔下的奇诺帅气又可爱，老成且天真。简言之，就是由他发明的前无古人的新套路。如今，仿佛这位少女就站在自己的跟前问道“要跟我签订契约吗？”“那还用问？”黑星红白的内心一定这么想。



前无古人，这便意味着黑星红白在设计奇诺的形象时没有任何先例可供参考，所有的参考信息全部来自于那位比他年长两岁的神奈川老乡的大脑里，而且两人分隔两地，沟通上多有不便。好在黑星红白以前与各种业余写手并肩作战多年，对于揣摩作家的心理自有一套本领，时雨泽多年来闭门造车，对插画师的工作方式也不甚了解，自然也不会轻易指手画脚。再加上小山作为责编的运筹帷幄，黑星红白在一边要兼顾『召唤之夜』进度的前提下，『奇诺之旅』的设计工作进行得倒也一切顺利。一个好的责编是如何给作者和插画师施加潜移默化的影响的，这点其实并不能直观的、量化的体现在作品当中。但在一部作品长达数年乃至十数年的连载过程中，读者们应该也能注意到文脉和插画里的细微变化，这些变化累积起来足以引发质变。单看『奇诺之旅』最初期和现在的插画，变化之大也足以令人怀疑是否出自不同人之手。两位创作核心的第一次质变发生在连载三年后的2003年，名为『学园奇诺』的衍生外传开始连载，之后还会有第二次、第三次、更多的质变发生在已经各自开始走上职业生涯



▲『死后文』是黑星红白另一部重要的作品，下一篇里会着重提到

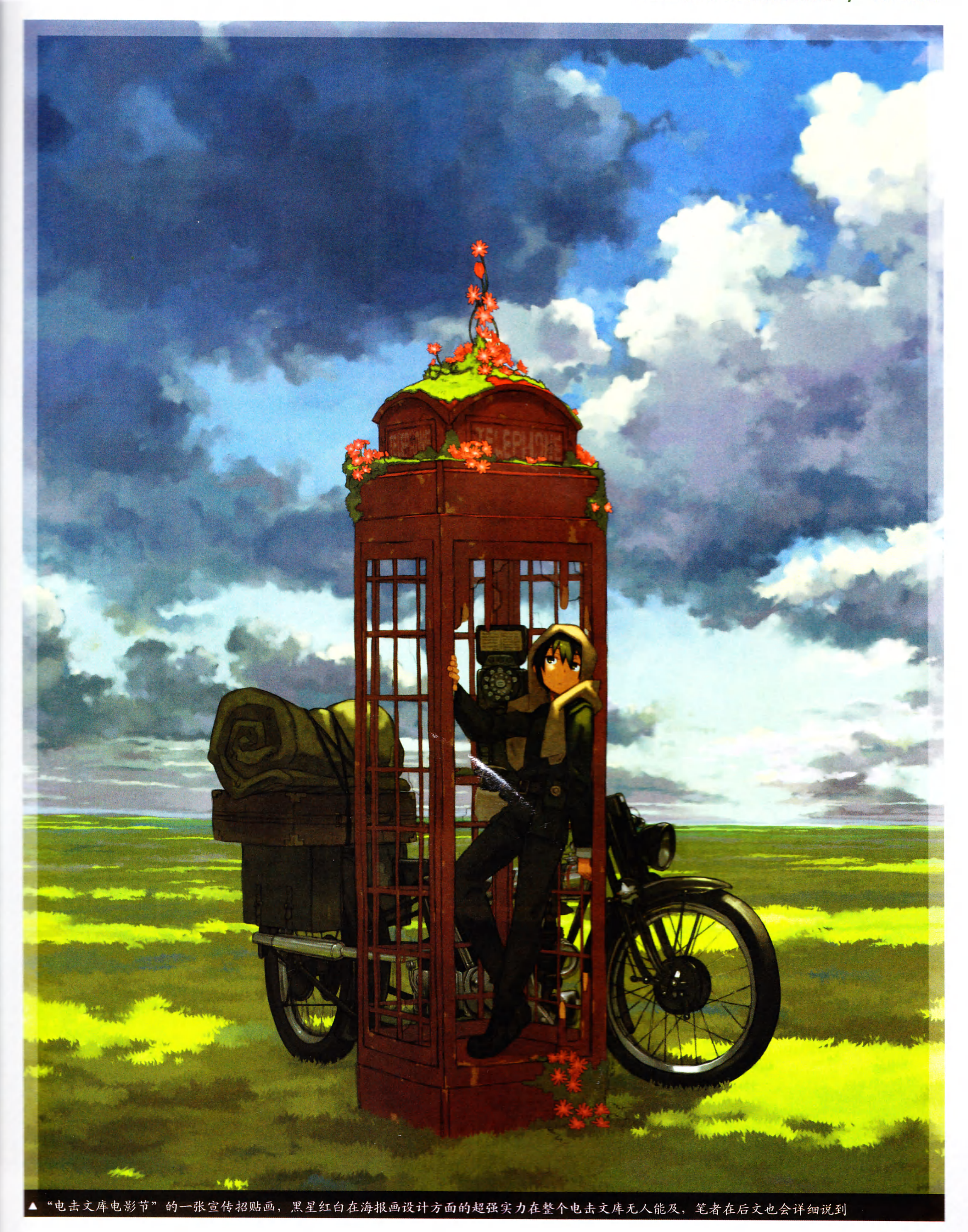


▲笔触和构图都显得稚嫩的一幅习作，但“杀必死”的部分不可谓不到位



正轨的时雨泽和黑星红白身上。在最初的岁月里，时雨泽惠一、黑星红白、小山直子三人相互理解、相互学习、相互影响、相互激励着一同构建起了“奇诺的世界”，应该说缺了任何一个人，『奇诺之旅』都不会像现在这样成功。

至于小山究竟是用什么方式来影响两位创作者的，这三人相处时曾经有过这样一个片段。小山在一次既刊总结座谈时告诉时雨泽惠一和黑星红白，阅读『奇诺之旅』的读者平均年龄仅16岁不到，女性读者的数量略多于男性。两人当时非常吃惊。因为这就意味着很多捧着书孜孜不倦的热心读者可能是还没有开始发育的小学女生，但同时有独立鉴赏能力的成年男性的数量应当也不在少数。一头是十几岁的花季少女，一头是一本正经的社会男性，几乎没有共同点，所以这是一个十分极端的状况，片面地讨好任何一方都极有可能导致读者结构的崩塌，进而危及小说的前景。这不仅对作家的文笔提出了严苛的要求，对黑星红白的画笔同样要求苛刻，甚至可以说画师的责任比作家更重大，因为读者在翻阅小说之前首先看到的其实是黑星红白的封面绘，一瞬间的好感就能决定



▲ “电击文库电影节”的一张宣传招贴画，黑星红白在海报画设计方面的超强实力在整个电击文库无人能及，笔者在后文也会详细说到

这钱到底是掏还是不掏。小山带着多少有些劝诫的口吻对两人说，拿起这本小说的读者“可能是第一次接触这类读物”，“在落笔前不想得周到一点可是不行的哟。”要知道这是轻小说这一阅读载体真正大爆发前的酝酿期，套路那种东西基本上是不存在。作家也好，插画师也罢，大抵上是不知道读者的好恶倾向的，更不可能去分析调研数据来调整策略。彼时市面上可供参考的作品也寥寥无几，年轻的小说家们大多是在闭门造车，个别人通过征稿比赛脱颖而出，连职业作家究竟是怎么回事都没搞明白就出道了，当然也不清楚要怎么跟与自己的作品荣辱与共的插画师合作。给小说配大量插画的做法本身就是一种新鲜的产物，小说家和插画家原本是两个世界的人，如果没有高素质的责任编辑恰到好处的点拨和穿针引线，很难想象一部轻小说能获得与风靡几十年的漫画正面对抗的能量，一卖就是上百万册。

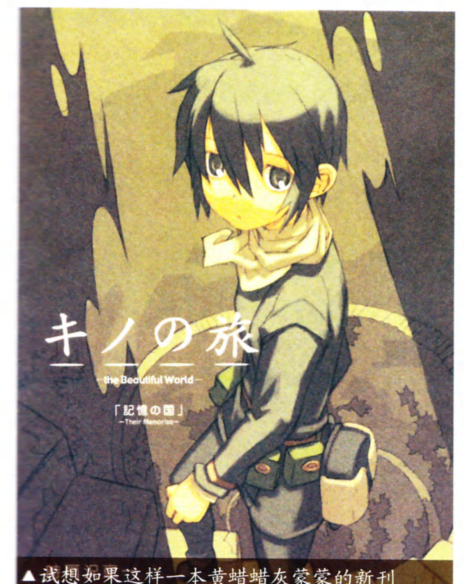
黑星红白恐怕是从那时候才开始真正意识到自己制作的其实是“商品”，什么样的人会来消费自己的画作？受众群的喜好是什么？接受程度如何？会给出怎样的反馈？与此同时，作为画作的“订货方”，游戏公司、小说家、出版社们希望拿到的是什么样的作品？个人的好恶会在多大程度上左右作品最终的呈现方式？彼此间回旋的余地有多大？如果创作时从来没有考虑过以上这些问题，那么职业画师的“职业”二字就无从谈起。说白了以“饭塚武史”的名义在Flight-Plan出道是误打误撞，他并没有受过游戏原画师的训练，极其缺乏经验，公司也拿不出能令人信服的玩家反馈数据来引导黑星红白改良。所以尽管明知道自己还有很大的提升空间，却不清楚应该朝什么方向去努力。现在电击文库给了他明确的方向，眼前的迷雾终于慢慢散开了。

小学女生和成年男人，能够构建起这么一个两极分化的读者群体恰恰说明『奇诺之旅』的定位是成功的。奇诺14、5未成年少女的年龄设定给了女性小读者们代入的空间，男性化的作风在低年级女学生里往往很有人气，这点与现实生活也很吻合，奇诺看起来是个孩子，世界观却接近于成人，这也体现出了未成年少女对大人的世界憧憬的一面。但在另一方面，奇诺是个三无属性萝莉这一点无疑深受成年男性读者的欢迎，无论是她的穿着打扮，耍的枪械，还是驾驭的摩托车，都散发着中年男性的hardboiled味道，这就是所谓的反差萌，鉴于大多数男性都喜爱枪和车，奇诺的做派又正中男性读者下怀。或许看了太多的偶像女团、后宫恋爱、妹控自黑题材的轻小说的年轻读者会诧异这样一个boyish的女主角竟然是十几年前轻小说界的人气No.1？！但奇诺的成功在当年是毋庸置疑的。给了奇诺骨血的是时雨泽惠一，而赋予奇诺形象的则是黑星红白。

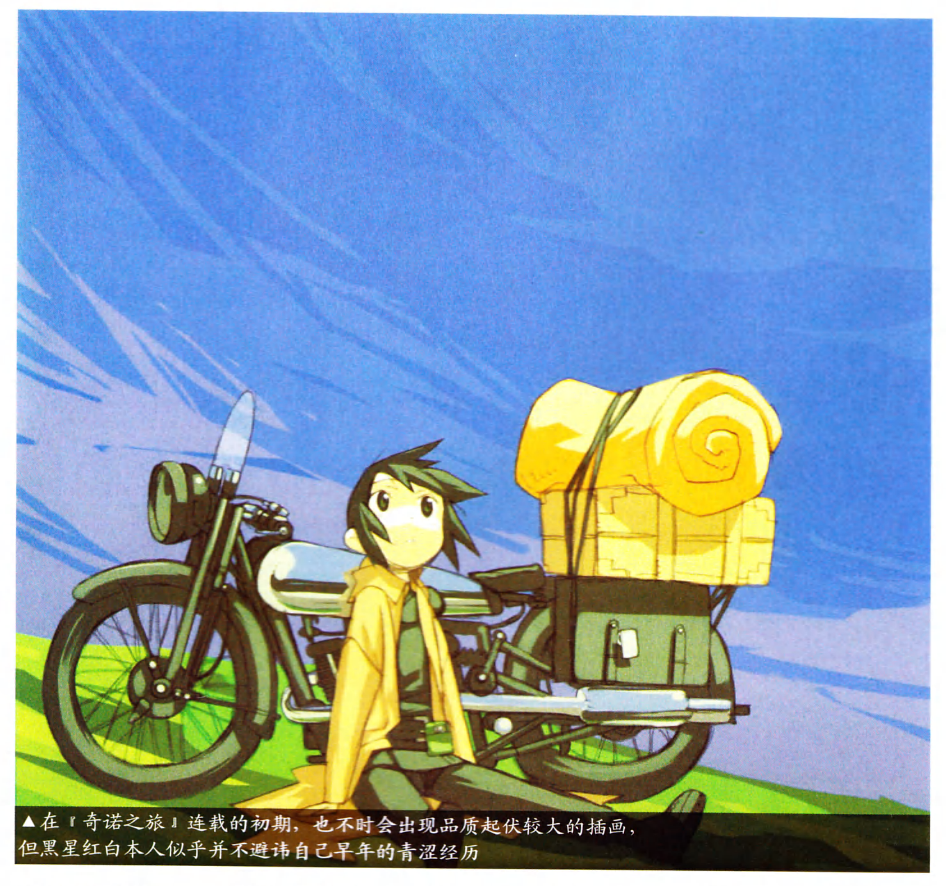
起初黑星红白也并不太确定应该赋予奇诺怎样的形象，这与『召唤之夜』的人设不同，后者大可以借助他早年还在玩『蓬莱学园』时的很多经验，但『奇诺之旅』却完全是两个路数，小说里登场的角色，无论是主角还是配角都十分个性化，时雨泽甚至模糊了主配角之间的界限，赋予了复数的角色专属的故事线，这也给初涉小说插画工作的黑星红白提出的极大的挑战。老实说刚接手工作时的黑星红白并没有完全做好准备，小说前几卷的插画一度出现品质不稳定的情况，插画本身有粗糙的一面，例如身材比例、线条精细度、配色问题、背景作画等在初代『召唤之夜』里所暴露出来的软肋并没有很好地得到改善，黑星红白根本没有太多时间去思考这些问题，感觉像被作品牵引着，半推半就的在摸索前进。小山直子一开始也并没有给予黑星红白具体化的指导建议，一方面电击文库自己尚未延揽到实力足够达到标杆水准的插画师，给不了画师太专业的建议，另一



方面小山也想看看如果只给出一些侧面辅助的话黑星红白靠自己的能力能成长到什么程度。新人要获得成长，有两样东西绝对不可忽视，其一是时代的潮流，其二是受众的反馈。黑星红白毫无疑问是一位风格鲜明的画师，但作为产出大众化“商品”的职业画师，再强烈的个人风格也不能与大众的审美相抵触。在黑星红白的身上，最直观的一个例子就是他对待用色癖好的态度。笔者早就介绍过他深受伊东岳彦的影响，十分钟情于“sepia 风”，在『奇诺之旅』早期的插画里这种倾向十分明显，奇诺不仅有着她那件招牌式的土黄色风衣，黑星红白有时候干脆把整个画面的背景色都涂成土黄色系，俨然要营造出一种西部复古的感觉，用过一两回会让人感觉很酷，但一卷小说里从头到底老是这么一股黄蜡蜡、灰蒙蒙的感觉，有的读者就要反感了。十几岁的花季少女们当然没有任何理由强迫自己去接受黑星红白个人的大叔化审美，小山直子屡次借座谈会来转达市场调研情况也是意在提醒时雨泽和黑星红白不要置大多数读者于不顾，在彰显个人风格时表现得太忘乎所以。所以从某个时间点开始，大块大块的土黄色开始慢慢退出读者们的视野，奇诺的世界逐渐变得五彩斑斓起来——尽管跟大多数其他轻小说相比『奇诺之旅』的整体色调还是偏黯淡，黑星红白不喜爱鲜艳色调的本质是不会轻易改变的。只要事情在向着良好的方向发展，小山直子就不会对小说的内容和插画风格横加干涉，对创作者的信任也是一名优秀责编的基本素质，她相信黑星红白将成为电击文库史上最强的插画师只不过是时间问题而已。那么，到底需要 3 年？ 5 年？ 还是 10 年呢？ ▲



▲试想如果这样一本黄蜡蜡灰蒙蒙的新刊摆到现在的秋叶原各大书店的货架上会引起多少读者的注意？


▲在『奇诺之旅』连载的初期，也不时会出现品质起伏较大的插画，但黑星红白本人似乎并不避讳自己早年的青涩经历


▲在『奇诺之旅』里经常出现这种极富沧桑时代感的绘卷构图的作品


存在于虚幻之中的真实
P.A.WORKS与它的
"工作中的女孩儿"
VERUM PHANTASIA P.A.WORKS WORKING GIRLS SERIES
チュパカブラ王国
■文/冬目昇
■美编/塔里



“樱花樱花想见你，现在就想见到你”。

那是高桥健一在歌曲中，以亡故女儿的身份唱给父亲的话语。

这话语朴实，真挚，有一种直击心灵的冲击。

歌手高桥健一虽然有一个女儿，但二人并未阴阳相隔。歌曲的灵感，其实来自于西加奈子创作的小说『樱』。

一首歌曲，明明没有取自现实，却因为那贴近现实的真情流露，令无数人感动不已。

存在于虚幻之中的真实，有时候甚至比现实，更令人感动。

同样以樱花为题，同样是并非取自现实，却贴近现实的虚假故事，

那是名为『樱花任务』的动画，由P.A.WORKS 制作，是“工作中的女孩儿”系列的延续。

是参考于现实，却与现实完全不同的故事。

是存在于虚幻之中的真实。

开始，名为“樱花”的任务

Quest Start

今年四月，P.A.WORKS 的“工作中的女孩儿”系列终于又回来了。在经历了『花开伊吕波』和『白箱』的洗礼之后，我想很多人对这部名为『樱花任务』的全新动画都存在着或多或少的期待。毕竟，在日本的 ACG 界，被归类为同一个系列的作品，彼此之间质量上的差距是不会特别明显的。但这次『樱花任务』相较于前两作，尤其『花开伊吕波』，在作画方面却是存在着差距的。

其实，日系作品中存在的“系列”，大多数并非官方的归纳，而是由阿宅们自己去总结的。例如，京都改编 key 社 galgame 的“催泪三部曲”，5pb.、Nitroplus 联合开发的“科学冒险”系列 ADV 文字冒险游戏，P.A.WORKS 的“青春三部曲”，以及 P.A.WORKS 的“工作中的女孩儿”系列。其中，“工作中的女孩儿”系列的诞生，相较于例子中的其他作品，要显得“随便”得多。

“工作中的女孩儿”系列作品的第一部『花开伊吕波』，同时也是“青春三部曲”的第二部作品。这部动画在播出的时候，并没有产生关于“工作中的女孩儿”系列的话题。就连“青春三部曲”这个系列本身，也是阿宅们在看过『TARI TARI』之后才“出现”的。

所以，P.A.WORKS 在制作“工作女孩系列”的时候，可能并没有想到要将目前为止的三部作品关联起来。例如『白箱』的制作人永谷敬之在访谈中，曾提到过关于白箱的企划其实是由于堀川宪司社长（P.A.WORKS 社长）对他说的那句“我想做一部讲述动画业界的动画”而开始的。不过，尽管如此，一部动画的成功，不可能对一个公司日后所出产的原创动画没有任何影响。P.A.WORKS 放弃以“青春校园”为题材，转向其他故事类型，就发生在『花开伊吕波』的成功之后。从某种意义上来说，『花开伊吕波』这部动画，充当了 P.A.WORKS 原创动画由青春校园故事转向其他领域的转折点。而这，与『花开伊吕波』独特的故事设定和良好的风评，有着分不开的关系。

『花开伊吕波』这部动画，作为将“工作”和“女高中生”两个元素完美结合在一起的，

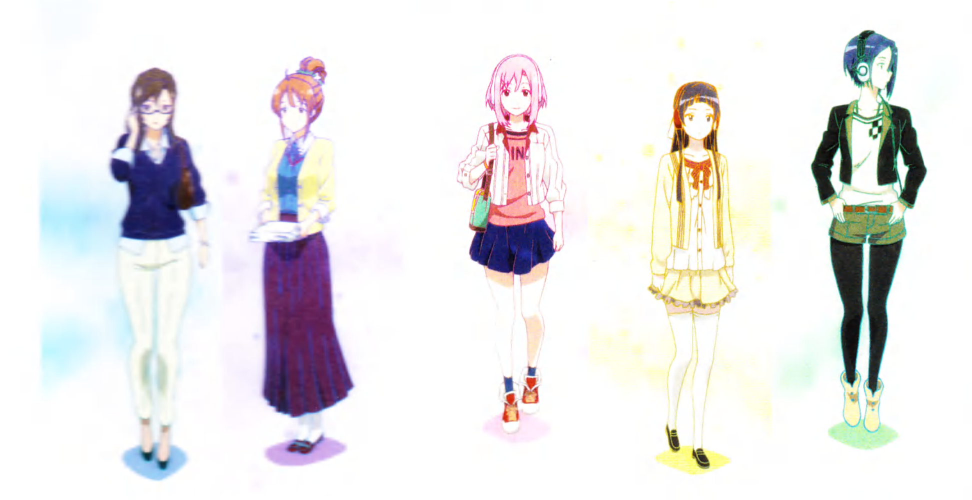
业内极具代表性的作品，其所涉及到的沉重而又不失活力的现实题材深得观众之心。这不禁直接致使该作的成功，还直接或间接的引发后来 P.A.WORKS 对“职场”这一并不常见的动画题材的尝试。所以，在『樱花任务』的 PV 公开之后，其被归纳进这个系列之中，也就显得理所当然了。

不过，被归纳，就会被对比。在与“工作中的女孩儿系列”其他两作进行对比之后，『樱花任务』相较于该系列之前的两部动画，在作画方面的差距也就理所当然的让人印象深刻了起来。产生这种差距的原因有很多。笔者猜测，这可能是由于制作方对新人监督的不信任，或对这部动画题材本身的信心缺失而导致的预算的不充足。这种源自经费上的限制，会直接导致动画给观众的第一印象不够惊艳，是先天性的劣势。想要弥补这个劣势，就必须在作品的选材和立意方面多花些心思。而『樱花任务』这部动画，在选材和立意上，是足够称得上优秀且有进取心的。

『樱花任务』所讲述的，是发生在即将面临短大毕业的二十岁普通女孩身上的故事。主角木春由乃是来自乡下，对大城市充满幻想的女孩。在她的眼中，东京拥有无限的可能，自己在这里一定能够成为特别的人。而一旦自己回到家乡，未来就只剩下“普通的乡村大妈”这一种可能了。所以，即使面试碰壁了三十多次，身上财产所剩不多的当下，她也不愿离开这座名为“东京”的大都市。

令人遗憾的是，这时的命运女神非但没有眷恋这名少女，还对她开了一个并不算善意的玩笑。于是，在阴差阳错之中，她接受了一份来自以前曾经工作过的一家劳务派遣事务所，名为“迷你独立国国王”的职务的工作委托（其实就是地区观光大使）。工作地点在偏远的，如同乡下一般的间野山市。工作内容，是作为地域振兴的一环，重振曾经繁荣过的“迷你独立国”。尽管与自己的想法有些违背，但还是决定





住了下来，而这个故事的主线，也在这时拉开了序幕。

『樱花任务』这部作品，相较于讲述“旅馆中打工的女孩儿”的『花开伊吕波』和讲述“工作于动画业界中的女孩儿”的『白箱』，对于工作的探讨要更加的全面一些。如果说，『花开伊吕波』是在讲述青春期对未来的困惑，『白箱』是梦想与现实的摩擦，那么『樱花任务』，便是大多数人对于虚无缥缈的未来的迷茫。在这部动画之中，有一个非常贴近现实的设定，那就是一些角色如今所做的事情，并非她们真正想要做的事情：由乃没有如愿的留在城市，真希的梦想已经破灭，凛凛子则因为没有勇气向未来迈进而止步不前。这些并不得志的年轻人的存在，某种意义上来说，是现今社会中在大城市闯荡的年轻人的缩影，正是这样的设定，才使得这部动画让人倍感亲切。

当然，由乃等人虽然能够代表一部分郁郁不得志的年轻人，但并不能代表所有人。既然

月有阴晴圆缺，人也自然各不相同。所以，抱有远大理想，对大都市存在向往的年轻人虽不在少数，但憧憬田园生活，或喜爱自己所诞生的小城的人，一定也理所当然的存在着。『樱花任务』中所出现的，喜欢安稳生活的四之宫诗织和希望过上健康规律的田园生活的香月早苗，就是对这一部分人的映射。而众多角色对“大都市”的不同理解，正是充斥了“工作中的女孩儿”全部作品的元素。

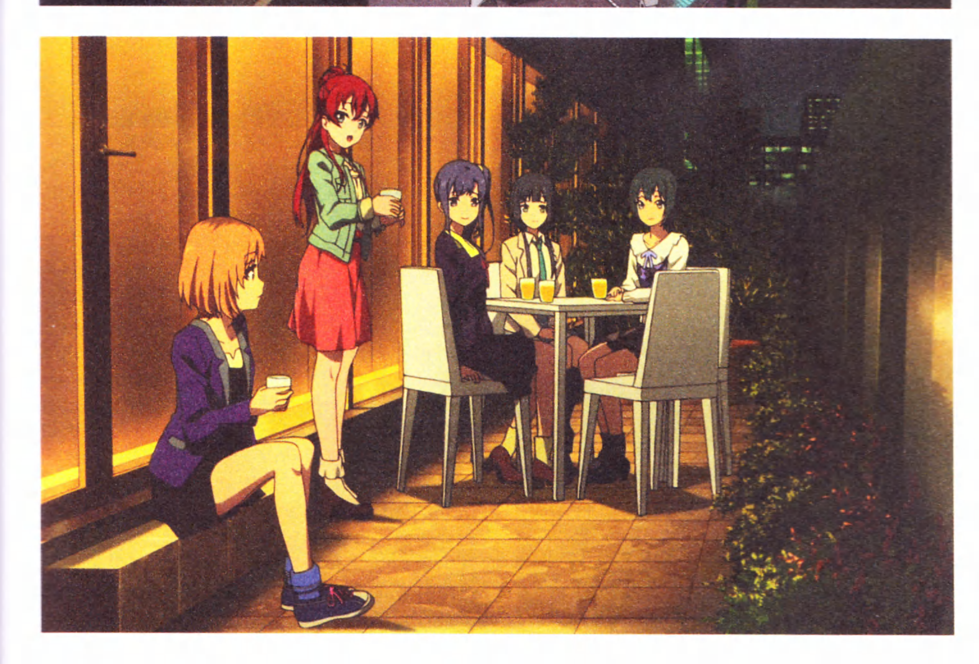


在系列最初的动画『花开伊吕波』之中，女主绪花便完成了从厌倦现在所生活的城市，到希望回到曾经所生活的城市，再到喜欢上现在所工作并生活着的乡下的转变。而在『白箱』之中，P.A.WORKS 尽全力的塑造了一群因梦想而来到大都市，并各自为梦想而辛苦打拼的少女形象。

『樱花任务』这部作品，在大都市与乡村的问题上，可以算是对前两部作品的一次总结。这部作品中出现的，年轻人对乡村和大都市的不同看法，也正是 PA 想要去探讨的东西。而其所探讨问题的根本，其实也是这部动画涉及到的“地域振兴”所面临的问题。

在这部作品中，有一句反复出现的台词：“能够改变城镇的，就是年轻人，笨蛋和外人”。而这，也恰恰是这部动画中性格各异的角色出现的理由。年轻人代表新鲜的血液，笨蛋代表对小镇的执着，外人则是一个偏远小镇再次获得活力的唯一可能。这句话的出处，源自于一次町上的企业经营者集会中，一位大前辈对 PA 社长堀川的鼓励。崛川一直将其牢记在心，并将它传递给了这部动画之中。为这部在虚幻中诞生的故事，增添了几分真实的气息。





存在于虚幻之中的现实 地域振兴

Make Inaka Great Again

P.A.WORKS 的社长崛川，出生于爱知县。年轻时在富山大学化学科接受高等教育。不过，他并没有完成大学学业，而是选择中途退学，投身到动画产业之中。可能是怀念在富山县度过的美好时光，也可能是厌倦了大城市的忙碌，他在与一起创建了动画公司 Bee Train 的著名动画监督真下耕一分道扬镳后，于 2000 年携家带口搬到了当时的富山县东砺波郡城端町（现在的南砺市），创建了 P.A.WORKS 的前身越中动画本铺”（富山县辖区为明治维新前之越中国地域）。

PA 所在的南砺市就面积而言，是富山县的第二大城市。但是，在硕大的土地之上，居民只有少少的五万，是典型的地广人稀。在这样的土地上开办动画公司，自然会涉及到当地的地域振兴。事实上，『樱花任务』故事发生地的设计，就是参考了 P.A.WORKS 公司所在地南砺市。动画中所存在的“地域振兴”，也是南砺市确确实实面对的问题。

在这部动画之中，提到了一个非常有趣的东西：“迷你独立国”。这个名词并非 P.A.WORKS 所创造，而是确确实实存在于日本的一种地域振兴方法。“迷你独立国”的由来，起源于井上ひさし的政治科幻小说『吉里吉里人』。小说以一名作家误入吉里吉里村为开始，讲述了这个只有 4200 人的小村子因不满日本政府重工轻农的现象，宣布独立，成立“吉里吉里国”，并发展高度科技、医学，实行各种开明政策的故事。

这部极具讽刺性的科幻小说中的吉里吉里村，其实是日本真实存在的地区。而在 1981 年小说出版后的第二年，该地区便申报成为“吉里吉里王国”作为地区振兴的一部分。说是国家，实际上只是通过迷你独立国促进地域的旅游业和商业，从而使该地区繁华起来的一种手段。要是真的可以随便封国，日本估计又要回到战国时代了。

迷你独立国最鼎盛的时期，其数量一度超过 200 个，是极其有效的地域振兴手段。但是日本人口的老龄化和少子化，以及乡村人口向城市的聚集，使得偏远地区的人口数量始终处在减少趋势中。这种趋势到了上个世纪九十年代，伴随着泡沫经济的破裂，生产水平的下降而越发严重了起来。此时的迷你独立国，国王，国民渐渐进入了高龄化，又碍于没有足够数量年轻人的加入，数量飞快的减少。到了 2000 年，日本的“迷你独立国”总数，已经不超过 50 个了。而这，也恰恰是『樱花任务』中所描绘的现状：曾经光鲜繁华的独立王国早已荒凉，地区内的年轻人少之又少，有干劲的又几乎都是风烛残年的老人。动画中的迷你独立国振兴，其实也就是地域的再振兴。其目的，在于让地广人稀，



▲吉里吉里人封面



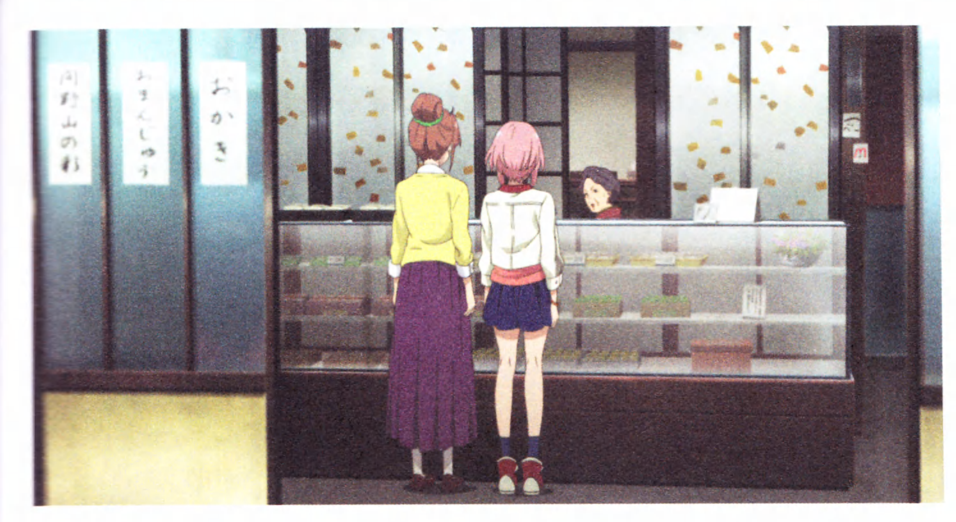

▲破败的间野山


▲现实的荒废村落，用稻草人假装成真人

老龄化严重的偏远地区重新找回昔日里曾经拥有的活力。

日本的地域振兴，早在经济高速发展期就已经出现了。毕竟，伴随着经济、生产的高速发展，乡村人口集中城市是极其正常的事情。天朝北上广近十几年来的人口爆增，也类似于当时日本大都市的情况，是伴随着经济高速发展的必然结果。只是，中国人口基数大，人口老龄化的影响又没展开，所以并没有出现日本目前所面临的问题。而当时的日本，因为人口回流和经济的发展而没有重视这个问题。直到上个世纪九十年代，伴随着泡沫经济破裂，制造业的停滞，以及城市的空心化，地域振兴开始成为重要事项。

日本社会开始重视地域振兴的时期，也是迷你独立国衰退的时期。尽管地方自治体使用了许许多多的手段，效果却并不尽人意。究其





原因在于人们对于振兴的看法存在着或多或少的差别。众口难调，无论多么优秀的地域振兴方案，如果没有当地大多数人民的支持，进展都不会太顺利。在『樱花任务』之中，商店街的人是阻碍主角们实行地域振兴的阻力。对于生活在这个小城的商店街的人而言，为了振兴而积极寻求的改变有的时候会令他们感到不安，甚至愤怒。他们是确确实实生活在这里的人，也确确实实的喜欢着自己生长着的这片土地。所以，他们有些固执，有些难以接受新鲜事物，甚至有些对地域的复兴缺乏信心。

“这个世界上，是没有真正的坏人的。”尤其在大多数日本动画中，无论多么邪恶的人，也都会有属于自己的苦衷。存在分歧是因为大家没有互相理解，在互相理解后一切问题就都能得到解决。所以，尽管并非一帆风顺，但在她们的努力之下，小镇的人最终团结在了一起，共同走向了美好的结局。这是作品中特有的浪漫，如果放到现实之中，一切可能就不会有这么顺利了。前段时间，笔者在网络上看到了这样一条新闻：贵州农村观光地企划因为农民要价太高而终止。这件事虽发生在国内，但完全能够从侧面说明“地域振兴”在现实世界中所需要面临的问题远比动画之中要复杂得多。如果一个地域想要成功的实现地域振兴，就必须从不同角度出发，寻找最有效的手段。

日本的地方自治体活动能量很大，在多年的地域振兴实践之中，总结了非常多的经验。然后，结合这些经验，出现了很多地域振兴的实例：例如近年来大热的熊本县地区吉祥物熊本熊，就是近年来地域振兴中最为成功的例子之一。而除此之外，诸如推出地域性商品，培养地域性偶像等诸多手段，虽效果各异，大多都取得了一定的作用。而在诸多手段之中，动画地域振兴因可以引发阿宅们大规模的圣地巡礼，也是地方自治体实现地域振兴的常用方案之一。

如果经常追番，一定会发现每一季度动画，都会出现将现实城镇作为动漫作品舞台的情况。而诸如『少女与战车』，『熊巫女』，『普通女高中生要做当地偶像』等动画，更是直接的将“地域振兴”活动搬到了动画之中。伴随着这些动画的播出，动画所选的现实城镇会相应的推出围绕该动画的旅游活动，从而吸引动画粉丝们前来观光。这种利用了阿宅对所喜欢动画世界的向往而开展的地域振兴活动，在很长一段时间里都发挥着不错的效果。

PA 作为南砺市中的动画公司，参与到当地及周边市县的地域振兴中理所当然。事实上，P.A.WORKS 的绝大多数全部动画，都是以南砺市和其周边城市为主舞台制作的。这其中，有 PA 社长崛川对这片土地的感情，也有 P.A.WORKS 对大力支持自己的地方政府的一种回报之情。P.A.WORKS 甚至制作了一部在南砺市地区限定放送的短篇原创恋爱动画『恋旅』，从侧面宣传当地的旅游项目。

PA 社长崛川的乡土情结，PA 与南砺市这篇土地密切的关系，再结合 P.A.WORKS 对当地地域振兴的支持，『樱花任务』这部以南砺市为主舞台的，讲述地域振兴故事的动画的诞生，也就显得理所当然了起来。其中，身为乡村少女的主角由乃，她的思想一定程度上代表了大多数从偏远地区来到大城市打拼的人的思想。而她在成为“迷你独立国国王”之前所面临的，无法找到称心如意的工作不得不回家过平淡的生活的问题，也是大多数在大城市中努力奋斗的“外地人”几乎都思考过的问题。而当这样的青年人参与到本不想参与的“地域振兴”活动，并从中获得充实生活的故事渐渐展开的时候，或多或少的都会唤起观众们对“地域振兴”



的好奇心吧？而在这群人之中，愿意尝试参与到“地域振兴”之中的人，一定也是存在着的。

为了达到这一点，动画是必须以比较轻松、欢乐的方式来讲述这部动画中所涉及到的沉重的题材的。所以，在这部动画之中，无论是由乃成为“迷你独立国国王”的过程，还是村民们中一些人那几近无厘头的做法，都为那本应沉重的故事添加了非常多的欢乐的氛围。动画源于现实，但动画并非真正的现实。无论选用了多么契合实际的严肃题材，它都需要以自己的方式去吸引观众的注意。这其中，对虚幻与真实之间的拿捏，便是一个动画公司风格的体现。

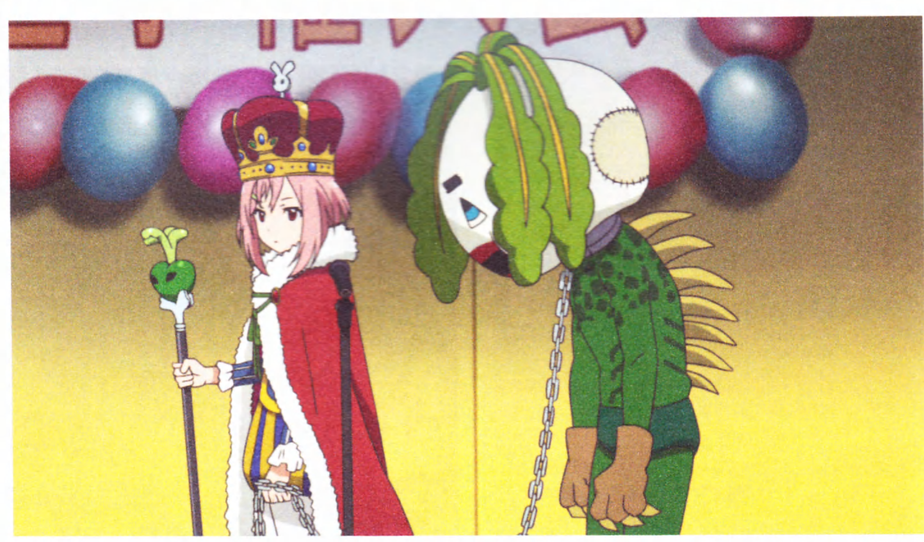


真实又美好的角色 PA的女孩子们

“Work” on, Girls!

提到对虚幻与现实的拿捏，就不得不提到故事中出现的角色。一部建立在现实背景之下的动画，究竟有多贴近现实，与其在故事中所塑造的角色有着分不开的关系。毕竟，动画所演绎的，是其中角色身上所发生的故事。动画的成功与否，也与其所塑造的角色有着密不可分的关系。所以，很多日本动画公司在塑造出成功的角色之后，往往会将其作为参考，延伸到之后所制作的作品之中。P.A.WORKS，便是这样的一间公司。

在『樱花任务』开播之前，网络上就出现了喵森下乡的说法。因为由乃和『白箱』的主角相比除了发色不同外，无论是长相还是性格，几乎是一个模子里刻出来的一般；虽然不够成熟，但遇事态度认真，且拥有着属于自己的坚持。不同的是，喵森因为拥有自己的梦想，所以总是十分积极；由乃因为还没有找到努力的目标，所以有的时候显得不够积极。





由乃与喵森的相似，从某种意义上说明了P.A.WORKS对于此类女性角色的偏爱。毕竟，P.A.WORKS的原创作品，生活气息浓重，作画和故事贴近生活，能够给很多观众带来奇妙的共鸣感。而出现这种动画之中的主角们，一定要平凡而又仍然抱有闪光点，好在这虚构的动画故事之中给人一种真实的感觉。为此，她们不能有太多的萌属性，不能过于完美。要尽量的去接近现实生活中的普通人。



由乃和喵森的相似，是PAWORKS追求真实性的描述所导致的结果。这种追求真实性的角色塑造，因为在当今日本动画中并不常见，所以创作起来并不容易，属于并不迎合当今主流元素的设定。

日本的大多数动画公司，在创造角色的时候，为了能够符合阿宅们的口味，往往都会参考既有的萌属性。而傲娇，三无，迷糊娘等萌属性的使用，不仅使角色设计起来更加方便，也更容易得到阿宅们的喜爱。ACGN界有萌王一说，而所谓的萌王，其实也就代表了某几种萌属性的最优运用。

21世纪10年代前后，是“萌”的时代。在萌属性以公式化的形式被广泛使用之后，越来越多的事物为了吸引人们关注，都被以极其巧妙的方式套上了“萌属性”。其中，通过商业联动推出的限定版产品（如耳机，手机，mp3等）自不必说，一些企业，景区等也都为了宣传企业文化或吸引公众注意而设计了属于自己的“萌”系角色，其中最为成功的例子之一，应该就是今年年初播出的，以宣传野生动物园为企划的动画『兽娘动物园』了。

萌属性的被定义，是ACGN界极其重要的元素。它意味着只要尊崇固有的设定，任何事物都可以被套上“萌”这个字而获得属于自己

的萌属性。而一些以现实为题材的作品，也都为了获得阿宅们的喜爱而将这个题材“萌”化。其中最夸张的例子，应该要数『new game』了吧？这部以游戏工作室为题材的作品，为了能够得到阿宅的认可，不仅将工作室的主要成员全部设定为充满魅力的女性角色，故事内容也是“萌”感十足。主人公甚至没有丝毫“成年工作者”的感觉，活生生的一个校园学生形象。

能够一边沉浸在萌萌的故事之中，一边了解与游戏制作相关的一点东西，这无疑是被一些人所喜欢的作品。但是，它也确实因为太过“萌”而失去了这个题材原本的真实感，甚至被女性观众吐槽动画中角色一点也不真实无法代入。相较之下，P.A.WORKS 的动画在这方面所获得的评价，就要好上很多。

P.A.WORKS 的女孩儿与现在流行的萌系角色相比，少了几分梦幻，多了一些普通。这种普通少女的诞生，某种意义上来说，与负责其第一部独立动画『真实之泪』的脚本家冈田磨里的个人风格有着分不开的关系。毕竟，如果说业界有谁能在日系动画中写出韩剧的风格，那么非冈田磨里不可。冈妈作为日本少数风头有时能盖过监督的脚本，其在角色的心理和情感方面的描写非常的细腻。擅长恋爱动画，能够将恋爱纠结，苦涩的一面完美的展示出来。而且，她喜欢用戏剧性的变化来创作角色感情方面的故事，再加上她所负责的动画中女性主角戏份较大，所以总是被人诟病玛丽苏气息凝重。

正是这样的脚本家，与 P.A.WORKS 有着非常长期的合作。其中，包括“工作中的女孩儿”系列的第一部动画『花开伊吕波』。细心的读者可能会注意到，『花开伊吕波』与『白箱』和『樱花任务』最大的不同之处在于，它的故事中存在着大量的恋爱戏份。笔者虽然不是很喜欢冈妈的风格，但不得不承认她在『花开伊吕波』中所创造的感情故事细腻而又真实。而这些，在『白箱』和『樱花任务』中，是几乎不存在的事情。

冈妈和 P.A.WORKS 的分手，是发生在 13 年的事情。而与电击杂志合作的企划『来自风平浪静的明天』人气的低迷，可能是 P.A.WORKS 改换脚本家的起因之一。在『玻璃之唇』之后，P.A.WORKS 的写实系作品，开始与恋爱无缘了起来。无论是『白箱』还是『樱花任务』，都没有交代女性角色们的恋爱事宜。这或许是 P.A.WORKS 对当前动画业界的一种妥协：当作品的主线与恋爱关系不大且女性角色占戏份较多的时候，应尽量删减，甚至取消有关恋爱的戏份。这样不仅可以让观众们更加专注故事的发展，同时也可以避免不必要的纷争。虽然这可能导致角色塑造的不够真实，但是只要不去向这方面延伸，问题也不是很大。毕竟，在很多故事之中，恋爱只是一种点缀，追求真实的手段有很多种，也并非单单要从恋情方面着手。能够用适合的角色和方式讲述适合的故事，才是最重要的。



▲ 2016 世萌王者

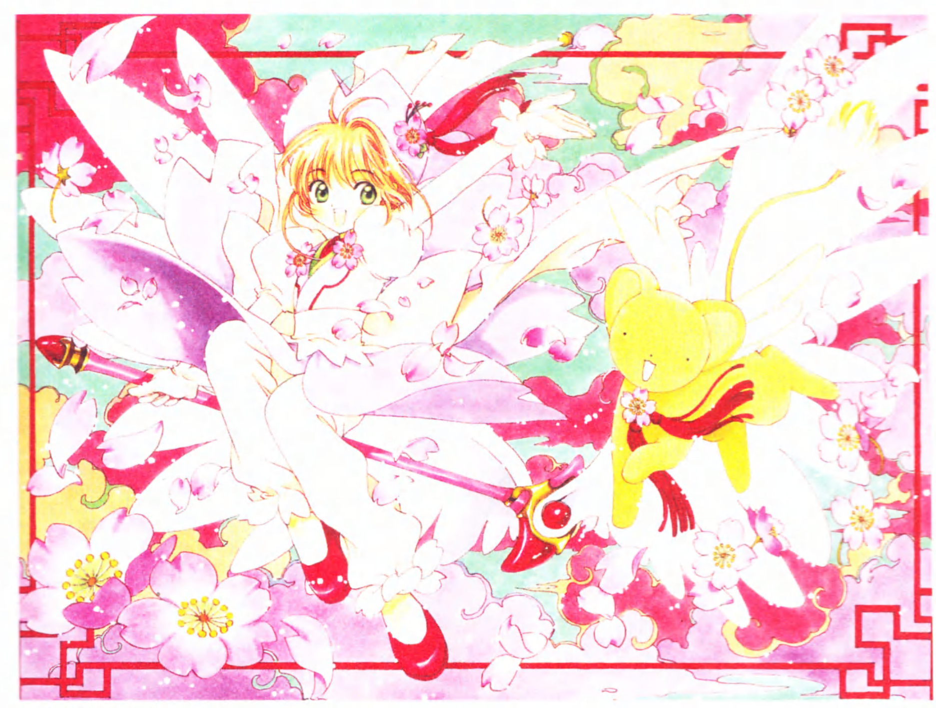


▲ 2016 B 萌王者


▲画风流变示意图



▲ true tears


▲公认萌王木之本樱



真实与虚假？并不美好的现实世界

It's A Wonderful World……Ughhhhh, Really?

在『花开伊吕波』播出的时候，笔者正值高中，存在着和绪花同样的烦恼：觉得早已习惯的生活平淡无奇，想要改变，却又没有勇气改变，对未来充满着迷茫。而笔者相信，这样的烦恼，是很多人在学生时代都或多或少存在着的。

“多么无聊的景色 被高楼挡得只露出一角的天空 乘上拥挤的电车 暂时从被染成橘色的城市之中逃离只

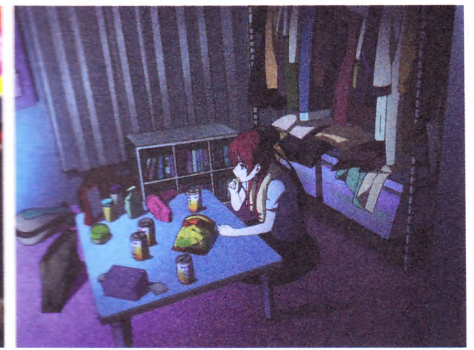
有这段时间是我喜欢的 灯光星星点点的为我照亮前方的路 如果能通往未来就好了 而且不是现在的自己 如果能找到比现在更棒的自己就好了”

这是绪花在来到喜翠庄之前，望着被夕阳染红的水泥丛林说出的话语。而伴随着这令无数人产生共鸣的话，“工作女孩儿系列”正式拉开了序幕。经历了之后生活上种种变化的绪花，坚强乐观，在严厉的外祖母所经营的喜翠庄中茁壮成长。宛如花蕾，缓缓绽放。而观看这部动画的观众，不知有多少，被那平淡却又美丽的旅馆故事所深深吸引，开始回想起现实生活中存在的点滴。以至于甚至有人在网上打出“既然现实中的残酷背后也有如此美好的一面，我们还当御宅族干什么？”的口号。这部动画对部分人的影响可见一斑。









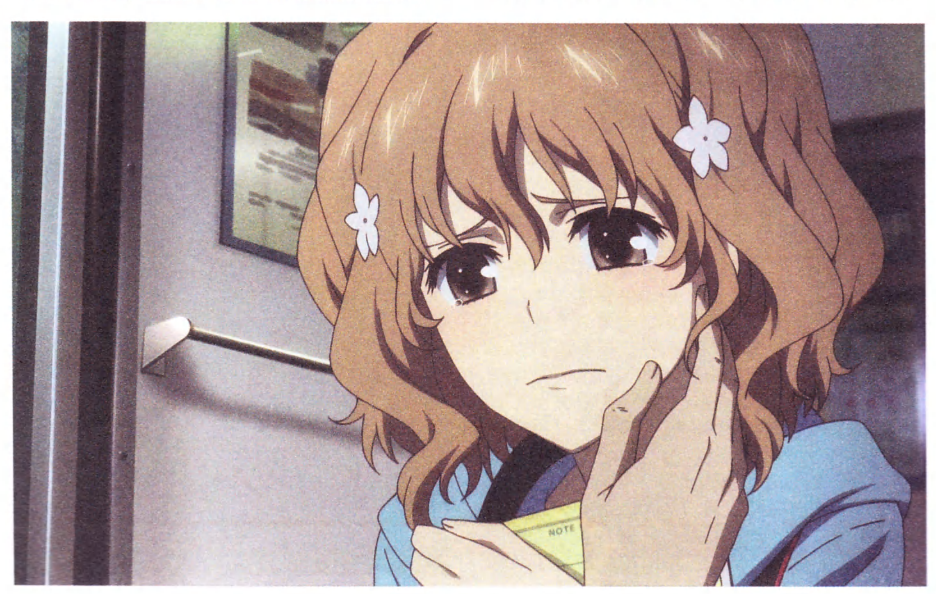
但是，现实真的那么美好吗？答案自然是不尽然。或者说，不正是因为对三次元有着或多或少的遗憾，我们这群阿宅才会一股脑的扎进名为“二次元”的世界里来吗？事实上，如果跳出主角视角，从客观角度来分析“工作中的女孩儿”系列，就会发现，那些故事，其实并没有我们所感受到的那么美好，那么充实，而是存在着众多苦涩的味道的：



▲绪花对母亲的愤怒，写着“讨厌”的蛋包饭

绪花的母亲在母亲和女人的身份中选择了女人，绪花几乎一直都在独自的坚强着；喵森当了动画行业猝死率最高的制作进行，每天不停忙碌，与她一起约定的好友也遇到了各种各样的现实问题：由乃则干脆连工作都找不到，只能不得已去成为本不愿成为的人，她的身边也有很多不得志的青年。这些女孩儿，既没有他人优秀，也没有他人幸运，更没有贵人相助，是不折不扣的“普通人”。

在普通的女孩子身上发生的，关于工作的普通故事。这便是P.A.WORKS所制作的『花开伊吕波』、『白箱』、『樱花任务』之所以被称为“工作中的女孩”系列的条件。这个系列的本质，在于挖掘出那些贴近现实的普通奋斗故事之中的闪光点，将其展示给观众，从而让观众们产生共鸣，发现属于自己现实生活的闪光点。



记得曾经，和朋友探讨过人气动画成功的原因，最后得出了“这些动画往往会让人产生共鸣或者往往会给人以强烈的代入感”这一结论。纵观并不算长的日本动画史，无数成为时代印记的动画，或多或少的都会给观众以这样的感觉：『宇宙战舰大和号』寄托了日本社会从战败后走向复兴的意志，『EVA』以别出心裁的主角设定让那个时代懦弱的阿宅们产生共鸣，『轻音少女』的热播甚至带动了剧中表现过的人称大手办的耳机“AKG K701”的持续热销。而“工作中的女孩系列”的成功，正是通过让观众产生共鸣、感动而创造出话题性的效果。

日本的观众调查中显示，20~30岁，是观看深夜动画最多的一个年龄段。这正好也是毕业或快要毕业，即将面临职场的一个年龄段。人生的这个阶段，是最漫无目的，也最迷茫的一个阶段：不知自己该做些什么，不知自己能做些什么，不知自己是该为理想而努力还是为了生活而妥协，不知自己是该努力的做出改变还是被现实所屈服。毕竟，勇往直前虽然热血，平淡无奇也并非不是幸福。在笔者认识的人中，



为了梦想去大城市拼搏的不在少数，但真正能够触摸到梦想的却少之又少。如果站在另一个角度去看"工作中的女孩儿"系列残酷的地方，就会发现『花开伊吕波』代表了天真烂漫时光的终结；『白箱』中存在着太多关于梦想的无奈；『樱花任务』则干脆诉说了人生道路上的无可奈何。这些残酷，其实就是所谓的现实。它们或多或少的发生于每个人的身上，并不是十分特别的事情。而这个系列之所以让人喜爱，是因为它在这现实之上，创造了极其美好的梦境。为此，三部动画都采用了欲扬先抑的手法，先讲述她们所处的困境，然后在描写她们的奋斗过程时一点点的将这些困境去除，留给人们一个充实的过程和美好的结局。

"工作女孩系列"作品中的苦涩虽然深沉，但并不浓郁。尤其『樱花任务』，甚至在通过种种轻松欢乐的剧情刻画将这种苦涩淡化到极致。这种做法，无疑是在尽量让观众与其中的角色产生共鸣的同时，不至于让观众们在看这部作品的同时产生与现实世界如出一辙的失落感。这个系列虽然接近现实，有沉闷的故事，其本质还是希望观众们能够从中得到些积极向上的东西的。"喜翠庄"难逃倒闭的命运，动画制作依然忙碌而苦涩，"地域复兴"更是不知道究竟能不能成功，但是，无论发生了什么，正在发生什么，将要发生些什么。角色们都在伴随着故事的发展，坚定而平稳的成长，等待着属于自己的绽放之日。这是这个系列建立在真实之上的虚幻。

因为是虚幻，所以正能量满满。因为是参考于现实的故事，所以更能让人产生共鸣。而这，或许就是这个系列赢得观众喜爱的原因吧？

结尾：存在于"真实"之中的温柔

White Lies Are Bittersweet

"如果说真实是残酷的，谎言绝对是温柔的吧？"

『我的青春恋爱物语果然有问题』中，大老师的这句剑走偏锋的名言，想必给无数人都留下了深刻的印象。这句话并不全对，毕竟世间万物本就没有过于绝对的东西，但是，尽管如此，这句话依然有其一定的道理。

在ACGN作品中，存在着许多追求真实感的故事。它们往往将世界观架设在得与现实中的某个城市，某个时代极其相似，并通过塑造各种各样的角色，来讲述这些与现实有所关联的虚构的故事。

笔者喜欢将这类作品称之为真实系作品，这类作品在上个世纪曾经流行过非常长的一段时间。然而，伴随着萌属性的诞生，萌系角色的崛起，很多作品即使题材真实，也会因为角色的"萌"而丧失掉那种真实的感觉。这是时代发展的必然，就如同"谎言是温柔"的一样，大和抚子般的女性被很多人所喜爱，但这个世界几乎不存在这样的女子。萌系角色的出现，是商业企划为了迎合阿宅们对角色的"愿望"而诞生的产物。她们无论多么的优秀，多么的美好，多么的富有魅力，始终无法用"真实"二字来形容。很多人在看『轻音少女』时，会将五位主角比作"天使"，就是因为她们只存在于那个名为"二次元"的天堂。

所以，P.A.WORKS所制作的"工作中的女孩儿"系列，与当今的"主流"作品相比，就显得有些格格不入了。毕竟，这个系列的故事参考现实世界创作，没有太多不合理的地方。即使主角大多是妹子，也没有因此被赋予各种各样的"萌属性"。而其中所蕴含的苦涩味道，更是为其"真实感"起到了恰到好处的作用。

但是，这并不意味着这些故事是绝对真实的。无论是作品的正能量满满，还是其中出现的一种夸张演出，亦或是在『花开伊吕波』之后几乎与恋爱无缘的角色设定，都透露出一种弄弄的"虚幻"的气息。说到底，无论多么偏向真实的故事，它都是由人创作出来的。哪怕细心参考发生在现实之中的真人真事，也会因为创作者个人的习惯，或考虑受众的兴趣爱好，而做出或多或少的改变。

"工作中的女孩儿"这个系列，参考于真实，诞生于虚幻，是在温柔的故事中透露出一丝残酷的作品。是在虚幻之中追求真实的故事。而这，或许也是这个系列得以被人喜爱的原因。

无论如何，她们始终是温柔的。▲





THE KIDS IN THE RYE

每个人心里都有个死小孩

浅析『重启咲良田』

■文/浅色回忆　■责编/稗田　■美编/塔里

每隔一段时间，就会有一部以烧断观众的脑神经为己任的动画出现。

2010 年是成田良悟的『无头骑士异闻录』。以池袋为背景的本作，在第一话中就扔出了十几位主要人物，对于观众来说，比起剧情反倒是先搞明白他们都叫什么名字更重要。

2011 年是 5pb 的『命运石之门』。尽管 WHITE FOX 制作的动画画面不佳，前期又充满死宅中二病的花样自嗨。但当剧情过半，前期的铺垫不可抑制的开始连锁反应后，动画便和游戏一样，理所当然被推上了超一流作品的神坛。

2016 年是三部敬的『只有我不存在的城市』。当观众一路随着主角深入幼年的黑幕，才发现犯人一直潜伏在自己的身边。身为小学生的自己，必须在没有变声器、麻醉手表和弹射足球的前提下和全方位胜过自己的敌人进行死斗。最终用一份人生，换来现世安稳和岁月静好。

到了 2017 年，担起这个重任的则是本文要介绍的『重启咲良田』，一部对于制作公司和观众，都极为不友善的四月番。



SWORD WORLD RPG
COMPLETE EDITION
ソード・ワールドRPG
完全版
清松みゆき／グループSNE
富士見書房

适合去当心理医生的桌游设计师

Psycho?......
You shall (not) pass.

Group SNE

cosaic

1984 年生于德岛县的河野裕，大概命中注定要成为一名阴谋家。

早在他出生的一百年前，有位名为佐野昌一的作家同样出生在这里。后来，这个人给自己起了个海野十三的笔名，成为了日本把科幻和推理两种题材连接起来的第一人，也因此获得了“日本 SF 的始祖”的称号。众所周知，能写科幻的作者必定脑洞大，能写推理的作者必定擅长诡计。或许是这片夹在四国与近畿之间的土地有着特别的养分吧，一百年后，这位名叫河野裕的作者也生来就具有和他的同乡前辈类似的才能。在本地中学毕业，又跑到大阪艺术大学读完文艺学后，毅然加入了 Group SNE 这家桌游公司。

桌游和阴谋有关系吗？当然有。Group SNE 这个名字对于天朝的读者来说十分陌生，



但要提著名奇幻小说『罗德斯岛战记』则无人不知。和西幻奠基石『龙枪编年史』是源于一场 TRPG 游戏一样，『罗德斯岛战记』和日本的 TRPG 规则“Sword World”也是共生关系。小说的作者水野良同时也是“Sword World”的世界设定负责人。而这部后来影响广泛，开枝散叶的 TRPG“Sword World”，就是 SNE 的发家产品。

是的，SNE 的核心业务并不是制作类似“三国杀”那样的集卡式桌游（虽然近年来也多有涉及）。而是创作各种带有浓厚角色扮演风味的 TRPG 规则。能入职这里的河野裕无疑是一名 TRPG 达人。而根据当了十年 TRPG 主持人的笔者的经验，能够格去设计 TRPG 规则的人，定然是脑洞和诡计都修炼到顶级的人（只有这样，才能熟练的坑玩家啊），称之为“阴谋家”并不过分。

不过，河野裕这位阴谋家最终还是步了他前辈的后尘，在设计桌游之余选择成为一名小说家。按照他自己的说法，秋田贞信、乙一、村上春树、西尾维新这几位作者对他创作观的影响最大。这并不是虚言或是客气。从河野裕的小说里，我们能很明显的体会到秋田贞信擅长的内心描写和自我剖析，乙一擅长的草蛇灰线和真相逆转，村上春树文中日常的诗意，还有西尾笔下角色无穷尽的碎碎念。吸纳这些养分并且最终成功杂糅在一起的河野裕，也因此达成了一种让人难以接近的状态。

譬如他带有浓厚乙一气息的最初短篇『白板拼图』。故事讲述了主角“我”在废弃的大宅里遇到了神秘的美少女浦川。浦川有一种特殊的能力，自己和自己之间会随机进行切换。此刻还是 14 岁的浦川和主角聊天，下一刻可能就是 16 岁的浦川从 2 年后切换过来。当然，消失



的 14 岁浦川会同样转移到 2 年后。这种交换持续的时间不会很长，却给浦川的生活造成了很大的麻烦。毕竟没谁愿意和一个时空混乱的人交流，唯有主角是个例外。两人的日常就从一起拼一份纯白色的拼图开始展开。

但麻烦不仅如此，浦川发现她所有向未来的转换都止步于高中一年级。换言之，她从未去往比高中一年级更远的未来。而在自己前往的最远的一次未来中，她还看到主角抱着另一位女生的背影。这两个信息综合起来，似乎可以猜出浦川的生命会终结在高中一年级，本有好感的两人也没有走下去，主角另寻了新欢。

从读者的角度看，河野裕无疑是给自己布下了死局。就算安排一个突发事件让浦川的超能力失效，也无从解释主角与别人拥抱的变心。想要抵达 HAPPY END 似乎只能靠都合主义了。然而，河野裕就是喜欢在这种地方布局并且胜过读者。在故事的结尾，浦川最后一次转移的那天。主角紧紧抱住浦川的身体。在日常对浦川的观察中，主角发现浦川转移会连着持有的物品一起转移，于是他决定抓紧浦川和她一起去面对未来。却未曾想浦川能携带的重量是有限的，转移的能力就这样被破除。同期转移过来的过去的浦川就顺理成章的看到主角抱着自己的模样，只不过她把自己误认为别的女生。

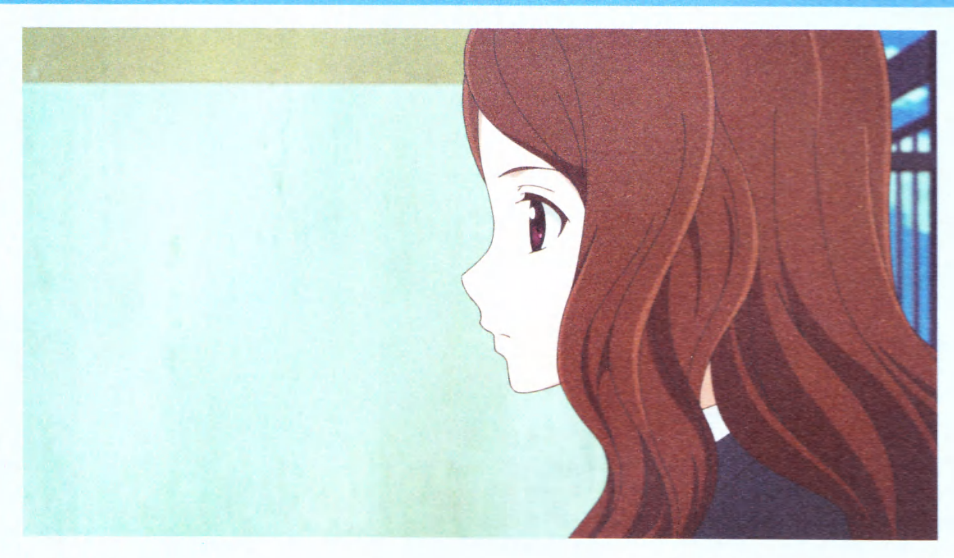
在绝境中找出唯一的道路并且抵达大团圆的 HAPPY END，这就是河野裕作品的风格。同时，像很多推理作者一样，河野裕也尽量营造与读者“公平决斗”的环境。无论是早期短篇『白板拼图』，还是正在播出的『重启咲良田』，他甚少在临近谜底揭开时才追加信息。绝大多数的时间里，读者和解决事件的主角掌握的信息是同等的，似乎是在说：“来试试能不能比我更快猜到结局”。只不过，这场解谜游戏我们往往很难获得胜利（笑）。

在解谜之外，河野裕作品的另一特色就是强烈的人文关怀。在『白板拼图』中写出白乙一般温暖甜蜜故事的他，到成名作『消失吧 群

青』则变成思考存在的意义。阶梯岛是个神奇的地方，人们总是没来由的出现在这个岛上，又没来由的消失。按照管理者的说法，“只要找到丢失的东西”就能从阶梯岛回到正常的生活。可是悲观主义少年七草和理想主义少女真边无论如何也想不起他们丢失了什么。故事就这样在一大堆“有趣又令人昏昏欲睡”的闲谈中推进，结局依旧是出人意料的反转，“只要找到丢失的东西”指的不是阶梯岛上的人们找到丢失的东西，实际上他们才是“被丢掉的东西”，现实中的七草丢掉悲观主义的自己，现实中的真边丢掉了理想主义的自己。只有现实中的他们想要找回这两点，他们才能从阶梯岛离开。

“阶梯”和“丢掉”的意象都是在指代成长。为了更好的融入到社会大集体中，我们在成长的过程中也会丢掉一些自认为不好的观念，磨平自己的棱角。河野裕却对此抱着疑问，至少，他在『消失吧 群青』这本书里借角色体现出的思想，是不应该随意否认自己的过往，这种简单粗暴的手段是不健全的，倚靠着这种手段也无法成长为真正健全的人。

直击年轻人成长烦恼的『消失吧 群青』为河野裕获得了不少名声。其中最重要的当属“大学读书人大赏”。这个奖项是日本各大学的文艺部，文艺团体发起的一个文学奖。因品味较高，故而在圈内拥有不错的影响力。历届获奖的作者有阿瑟克拉克（正好那年出了小说的日译本）、有川浩、田中罗密欧、冲方丁、东野圭吾、米泽穗信、贵志佑介等，天朝读者不怎么熟悉作者名字，却熟悉作品的还有『告白』、『古书堂事件簿』等若干部。能拿下这个奖项，某种意义上说明河野裕已经拥有了一帮忠实的读者群，并且考虑到这个读者群的身份（文艺青年），他们还有不弱的传播扩散能力。由此，在『消失吧 群青』真人化之后，更轻一些的『重启咲良田』借着风潮实现动画化，也就在情理之中了。



超能力的最普通用法

Modern Psychic Made Simple

只不过，这并不能改变『重启咲良田』是一部对观众十分不友善的作品的事实。

它的不友善主要体现在两方面，首先，河野裕特别喜欢在对话中布置潜台词。

例如动画初期，相麻堇曾经对浅井惠说：

“（机器人是）模仿人类做出来的人造品。被制作成和人类一模一样，即使握它的手、亲它，或是调查它的血液，也无法察觉它是人造品。”

“假设在我们当中，有一个人是那种机器人。是谁？”

这个看似无厘头的猜机器人游戏（观众都知道三人中不会有人是真正的机器人）的第一层暗喻是指春埼美空，这个缺乏意志，只会按照逻辑行动，让人感受不到自由意志的女生的确很配这个词。

但随着剧情展开，我们发现春埼逐渐找到了感情，她会在惠死时流下泪水（第四话），她也能和野之尾成为朋友，还会在惠生病时去探望（第十一话），她并不是机器人。反之，手掌被对方击穿，还能眼都不眨的与村濑阳香谈笑风生，最终从容赴死只为完成计划的浅井惠（第四话），倒是更像只为目的行动的机器人。

而如果持续看下去，又会发现通过布局把自己复活的相麻堇，在第十话之后就是彻底的人造物，同样符合机器人的部分定义。那么两年间无意识地按照相麻堇的谋划，一步步实现

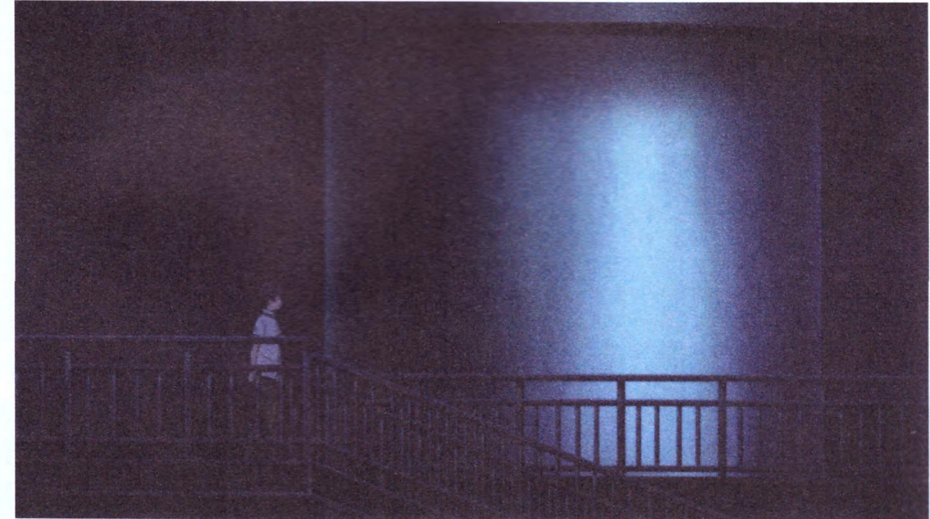
复活计划的浅井惠等人，又是不是别人的提线木偶——另一种意义上的机器人呢？

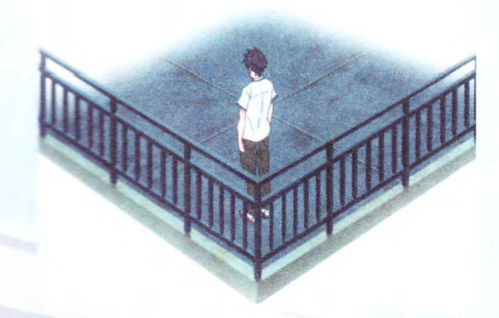
正如野之尾所说："有趣又令人昏昏欲睡的闲话没有正确答案"。这个机器人问题也不会有明确的解释。河野裕的目的是通过多方面的对比让读者主动去思考"自由意志"这个哲学问题。

把看似无意义的闲话逐步揭开真相，再引得读者去自主思考。这种手法听起来高端有趣，也会受到评论家和资深读者的欢迎。可放在一部商业动画里，却不会让大部分观众感到愉悦。毕竟，绝大部分的观众想从动画里获得的不是动脑，而是放松。隐喻遍地的热门动画不是没有，可是那一般需要足够出众的人设（EVA）或是足够耸人听闻的噱头（魔法少女小圆）。可惜这两点都是『重启咲良田』所欠缺的。

况且，能在日常环境中迅速察觉到作者铺设的伏笔，进而带着问题一边思考一边观赏作品的观众是极少的。对美的感受和鉴赏往往是天赋和经验积累的结果。天生就带着不可逾越的门槛。而若是观众本身没有这样的鉴赏能力，就很难在河野裕编织的人物对白中找到乐趣。对于他们来说，『重启咲良田』根本没什么好看的，充其量不过是几个不明觉厉的人物在说着不明觉厉的话。这也是为什么无论是"大学读书人大赏"，还是2013年的"这本轻小说真厉害"，给予河野裕高评价的都是圈内人（乙一）













或书店店员这种经验丰富的协力者。只有他们，才最有可能体味到河野裕笔下的精妙之处。

况且，河野裕还在致力于把本身已经很高的阅读门槛再抬高一些。

例如动画的第八话，很多观众看完之后也不明白魔女为何撕开照片就能逃出守备森严的牢房。拍照片的佐佐野的能力不只是造出十分钟的幻境吗？实际上，动画里已经做出了暗示，

当浅井惠被冈绘里在灯塔上封锁时，浅井惠通过走出照片边缘的办法解开封锁，封锁解开后他却不是出现在被封锁的原地，而是灯塔

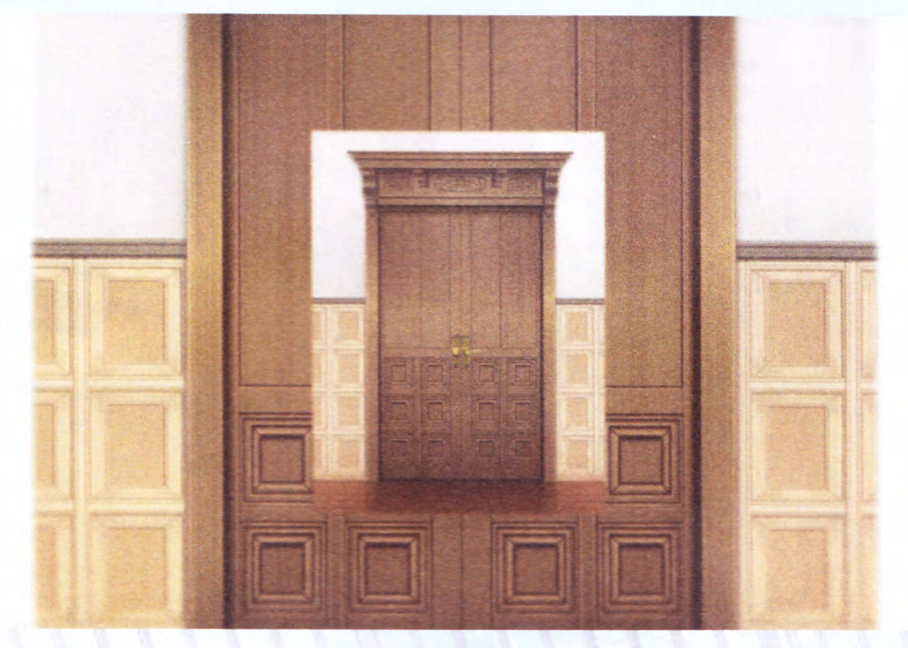


总之，河野裕的这些创作习惯的确不友好，日本的观众可不像我们这样方便，能自由的在视频站上暂停或拖动进度条。稍微喝口水，走个神，可能关键信息就从电视上消失了。因此，日站上一片看不懂之声也情有可原。

河野裕这种撒了一地拼图让玩家自己去拼的行为，受害者还有动画的制作公司。任谁接到这个企划大概都会头疼。因为『重启咲良田』的日常推进全靠酷似西尾的大段对白，然而又不可能搞成物语系列那样的风格作，毕竟西尾写的是纯粹为了气氛的废话，河野裕写的则是里面埋着线索的废话。

幸好这次动画的制作方是David Production，搞过『战斗司书』和『JOJO奇妙冒险』的他们对于烧脑作也算驾轻就熟。监督川面真也的履历表上有『悠哉日常大王』和『心灵链环』，还给『无头骑士异闻录』做过演出，如此能兼顾原作淡然的日常气场和多线索作品的人在业界的确也找不出几个。系列构成高山





顶层的楼梯旁。后来浅井惠和照片中的魔女在海边对话，幻境解除后，沙地上的脚印也说明惠在幻境中的位移体现在了现实里。

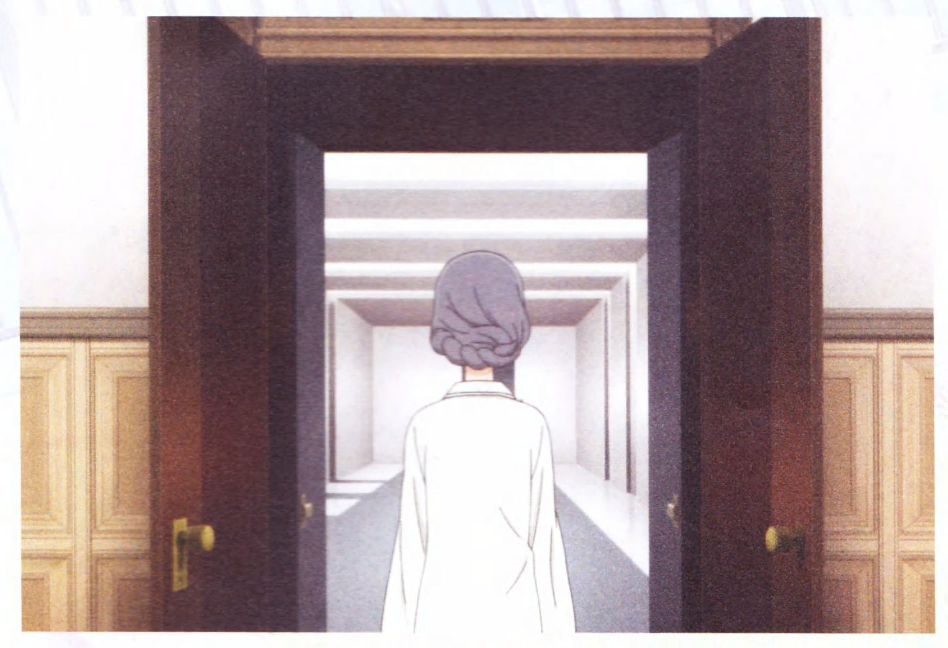
故而，重启之前浅井惠等人的一路拍照就有了意义，魔女只要不断撕开佐佐野提供的、连续不断的大楼内部照片，就能持续在幻境中行走，抵达大楼之外的安全地点后再脱离幻境。达成现实中的逃脱。

这个设计本身十分巧妙，问题出在河野裕总是悄悄的把线索塞在角落里。像浅井惠递给魔女照片这种关键行动，动画中只用几帧的时间来表现，一不小心就会看漏。笔者前面说的那两处暗示，观众也很容易被当时的剧情主题所吸引，忽略掉这种细节。

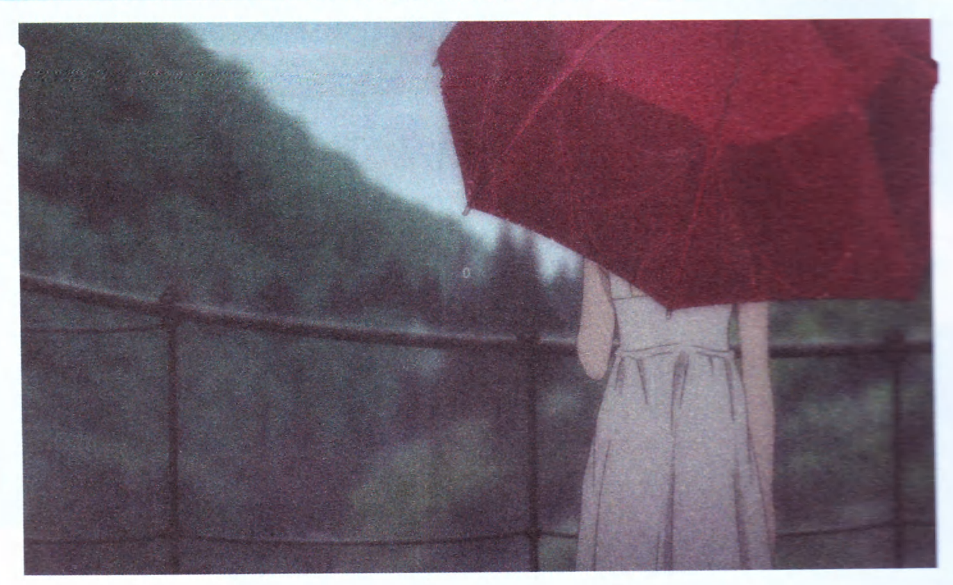
在小说里，河野裕特意让浅井惠安排了一场实验。不过在笔者看来，这完全是他为了将就读者而刻意为之。按照他的本意，恐怕观众/读者应该一刻也不能放松自己，毕竟这是一场“脑力决斗”，带着轻松随便的心情本就应该失败。

这点的例证是河野裕对关键能力——春埼的“重启”的叙述。他并不是一次性妥善的告诉读者“重启”的作用和效果，而是把各种细节藏在角色的对白和行动里。综合起来，这个能力的完整说明应该是：在使用时能将世界恢复至上一个存档点，同时，存档时与重启时的差距不能超过三天。使用过能力后有一天的CD时间，之后才能重新存档。而不是宣传语上简单粗暴的“杀死三天的世界”。

不过换一个角度看，“杀死三天的世界”也不是妄言。如果世界是神写好的剧本这件事成立，那么“重启”便相当于一定程度下的推翻重写。说“杀死”也不完全是错的不是吗?



故而，动画需要一些持续性的悬念来提供作品前期的目标。第三卷回忆性质的相麻堇死亡事件就正巧合适。同时，如此处理也让原作中堆积过多的情报得到了梳理，把春埼“重启”能力的解说放到了初中时的仓川真理事件，降低了观众被情报淹死的可能性。并且也把相麻堇死亡这个谜题埋在了观众的心里，当第十话浅井惠善用能力达成“复活”这一壮举后，才会感到无比的激动，若是按照顺序，把这些放在八、九话，激动感肯定就会降低很多了。

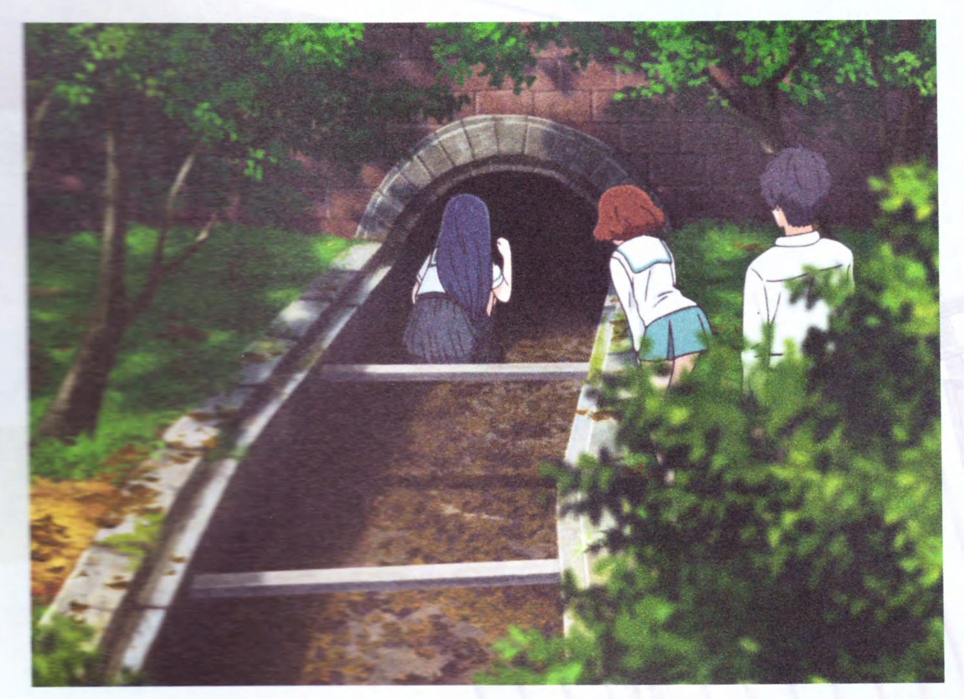




克彦不用多谈，改编作他向来稳如泰山。最令人惊喜的反倒是作品的音乐，曾是新房御用音监的龟山俊树本次超水平发挥，无论是 OP ED 还是恰到好处的插曲，都做到了完美。以现在过半的观感来说，动画甚至可称得上青出于蓝。

两者之间的最大差别当数动画把小说第三卷的部分情节提前到开头播出。在开播初期，笔者曾认为这是动画为了降低叙述难度而做的妥协。在播出过半后，笔者却发现这是一种更高明的安排方式。按照原作，第一个故事是救猫咪和村濑阳香打算消灭管理局的事件。虽说这部分故事在末尾有一场十分精彩的智斗作为高潮，让浅井惠用无懈可击的安排完胜能力更具威胁的阳香。可作为动画，按部就班制作单元剧的前提是角色足够出色。看那些有着过人成绩的前辈作品，『黑之契约者』因为有帅气的黑，『无头骑士异闻录』靠各种 CP 就能撑十几话。那么『重启咲良田』有啥呢？有任何时候都是一张自信脸的浅井惠，和前期露出笑容屈指可数的春埼美空。







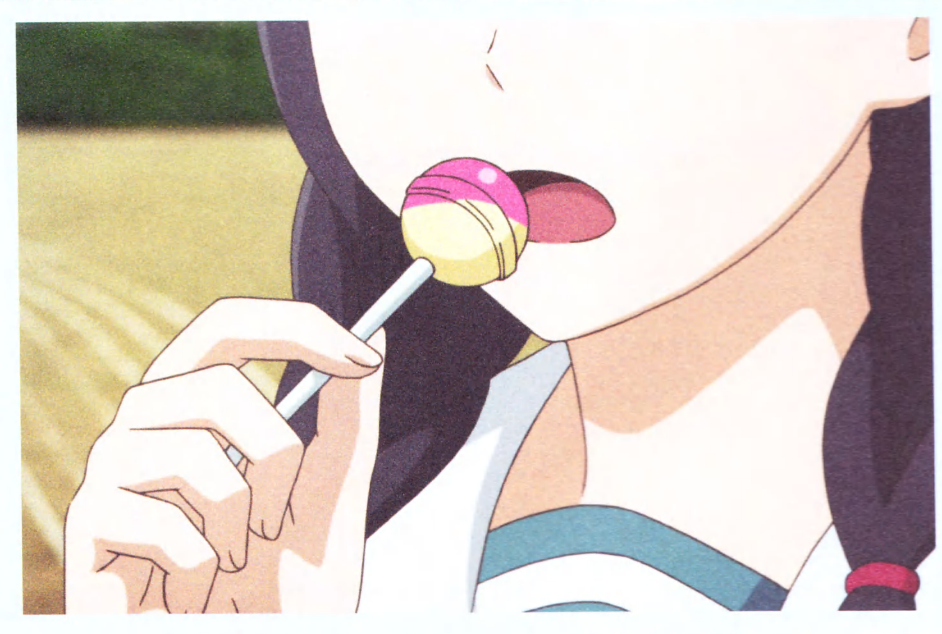
河野裕本身也是赞同这种修改的，小说里无法这么做是因为小说出版的缘故，一本书必须讲完一个故事。间隔几卷再回收重要伏笔的做法不是不可以，但彼时刚刚出道的河野裕八成是不敢冒险的。动画的改编也算是让作品变得更加完美吧。

回顾『白板拼图』，我们会发现『重启咲良田』某种意义上可算前者的扩写（『白板拼图』本身也被收入到第四卷短篇集中）。“预知死亡（未来）”、“穿越时间”、“能力携带外物”这几个最重要的点都成了『重启咲良田』中的核心要素。对了，还有“惠又和别的女生见面”这个梗也是继承而来。

作为一部不卖肉不卖萌，不搞笑不热血。绝大部分女性都是飞机场（对笔者来说反而是加分项），第十三话明明有理所当然的看裙底机会，摄影师还不给镜头的动画。『重启咲良田』毫无疑问是本年度迄今为止最清的清流了。不过尽管结构严谨，伏笔无数，本作的最大看点却并不是河野裕的诡计编排，而是他对于角色和人生的阐述。

需要多长的路 才能彻底了解对方

On a dark desert high way



拥有“重启”和“记忆全部的事情”这两个组合能力的话，最佳的策略难道不是买彩票吗?

当浅井惠的基友中野智树如此说时，肯定有不少观众在屏幕前频频点头。

可惜河野裕并不想写一个依靠能力大富大贵，或是使用 GEASS 成为世界之王的故事。尽管浅井惠不止一次的念叨过——他的愿望是成为神。

这个神的含义，应该更接近“完美的拯救世人”吧。

在动画的第五话里，刚刚加入管理局的浅井惠和春埼美空遇到了跑进玻璃球的少女世良佐和子。按照管理局的看法，他们要做的事情很简单，既然世良佐和子的能力随机发动，那么只要把世界“重启”回去，在车站前阻止世良佐和子捡起玻璃球，就能避免一系列事件的发生。可惠并不这么想，他在接到任务后没有急于重启，而是花费大量时间与世良佐和子交谈，还让春埼美空在一定程度上和她成为了朋友。最终调查出世良佐和子在初中时是一位特别遵守校规的好学生，因此被同学们嘲笑为“风纪委员”。初中毕业，佐和子发现自己遵守校规并没有为自己带来什么好处（只有一张毫无意义的全勤证书），便萌生的违背规则的想法，在意外没赶上公交车后，顺势逃了开学典礼。

可是，她的内心并不因为逃学感到快乐。逃学只是偶然产生的逆反心情，所以她下意识的因为罪恶感逃进玻璃球中。佐和子的心态看似扭曲，实际上并不难理解。我们也曾有过类似的时刻吧，一直坚信着的道理没有给自己带来意料中的回报，因此产生“要不要放纵看看”的闪念。考虑写作时间，玻璃球的故事大致是『消失吧 群青』的预演。探讨的是——我们是否应该为了迎合别人，放弃自己的理想而活。

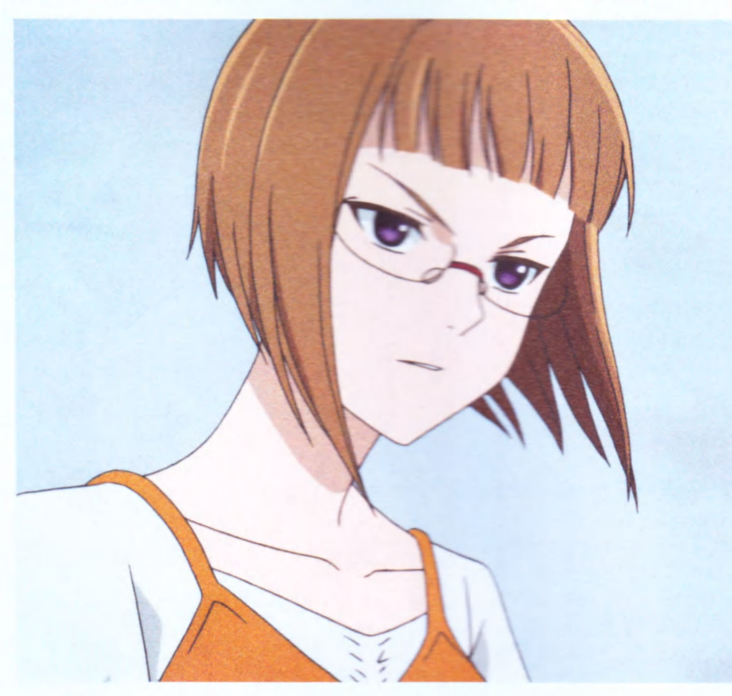
河野裕给佐和安排的困局是：只有通过逃学，佐和子才能认识到“遵守校规”是她的本心，并不是自己被规则束缚住了，可是逃学的行为又会让她陷入自我厌恶。这就形成了一个死循环，要知道纸上得来终觉浅，重启回去靠嘴炮说服并不能让读者满意。好在浅井惠特别擅长“两全其美”的解决方法，他先是重启回去阻止佐和子捡起玻璃球，又在开学典礼之前假装路人（重启后佐和子并不认识他）和对方搭话，利用棒棒糖让佐和子错误的以为自己违反校规，认识到本心，再反过来告诉她非上课时间吃棒棒糖并不违反校规。相当于温柔的给佐和子打了一针预防针，根绝了她的矛盾想法。

这种做法比起维护小镇的日常，更像是帮助病人认识自我，找到问题，解决问题的心理医生。在前期两处重点剧情（第一卷小说和第

二卷小说的主要故事）中，浅井惠在对抗针对自己的村濑阳香和冈绘里时也采用了类似的办法。他绝对不会和对方正面对决，就算对方已经给自己及身边的人造成了严重的威胁（划破未来的手、封禁春埼的能力）他也不会采用直接击败对方的手法解决问题。而是绕过眼前的困境，直击问题的核心（阳香想要摧毁管理局的心结、绘里对强大的追求）。

在『重启咲良田』中，如何活用能力组合解决问题是一个悬念点，弄清新出现角色的思维逻辑也是一个悬念点。"重启"＋"记忆全部的事情"毕竟是两个太过 BUG 的能力，以惠的智商，单纯的击败对方是很容易的，读者也没办法获得满足感。只有像村濑阳香事件那样，层层解构出阳香的攻击是为了逼迫惠使用重启复活死去的猫 / 人，她选择逼迫而不是商量又是源于当年管理局对自己哥哥死亡的不作为，最后让惠以一种不战而屈人之兵的姿态完胜对手，方能给作品营造出完美的感觉（虽然没有多少人体会的到就是了）。

仔细观察，我们会发现『重启咲良田』的问题，归根究底都是角色思想上和心理上的问题。河野裕特意把角色异化，创造出各种极端认知的角色，一方面是为了增加角色特色，另一方面也是借角色的活动阐述自己的思想。







在『重启咲良田』中，严格归纳只有两种人。其一是以春埼、佐和子为首的，认同规则的价值，发自内心希望世界充满逻辑的人。其二是以阳香、绘里为首的，对现有的秩序失去信心，转而只信奉力量的人（这设计十分 DND 阵营）。用更通俗的话来形容，大概就是"听老师话的好学生"和"自以为众人皆醉我独醒的中二病"，主角浅井惠则处于两者之间。在绘里的回忆中，我们发现过去的浅井惠似乎也是位病情严重的中二病，到相麻堇找他去帮春埼时，他的这种中二病就痊愈了。其间发生了什么事情，相麻堇又在其中起到什么作用还需等待河野裕的揭示（也许不是好转，只是病到了极限反而看着正常 www）。但可以确定的是，至少在表面上，浅井惠的为人处世是很成熟的。他在故事中起着纽带作用，把人生观过于极端的角色们一个个拉回到相对正常的轨迹上。

再向深处挖掘的话，河野裕想说的实则是"自由意志"的问题。春埼选择把"重启"交由浅井惠来掌握，预知未来的魔女被孤单的囚禁在大楼中，能够抄写"剧本"副本的老爷爷只身躲藏在梦境里，而魔女的接替者相麻堇甚至要通过自杀再复活来规避一些事情。在一般人的想象里，能预知未来是个好事。就好像玩游戏有了攻略本一样，能从容选择最正确的道路抵达结局。可是现实不是游戏，未来不一定有个 GOOD END 在等着你。像管理局的魔女，年轻时就已经预知自己将和恋人分开，被囚禁几十年，直到临死前才有机会再会。这样一来，了解命运就变成了一种苦差，等于是预支了今后的烦恼来折磨自己。这也是"猜机器人"的终极真意。如果按照冥冥中某种指示来行动即是机器人，那么在命运既定的咲良田，又有谁能确认自己的行动真的是发自自己的想法，而不是某种设定好的行为呢？毕竟在老爷爷的房间里，连浅井惠和春埼的重启行为都会被记录进去，岂不是说明命运既定吗？

况且，在确认"自由意志"之前，我们还需确认自己是不是真正的自己。在复活相麻堇之前，浅井惠特意讲了一个"沼泽人"的故事。这是 1987 年由美国哲学家唐纳德　戴维森提出的思考实验，简单说来便是在原品死亡的同

时诞生了一位和原品别无二致的复制品，那么对于他自己和其他人来说，复制品是不是等同于原品？

这不是相麻堇一个人的问题，而是咲良田乃至全世界居民的问题。因为春埼的重启是把世界恢复至存档点，实际上就相当于杀死重启时的全世界，再重新生成一个新的存档世界。按照这个思路，世界上的每个人都是无数次复制的“沼泽人”。我们早就在不知道的前提下被杀死了许多次，不是最初的自己。

说到这，河野裕的思考实验也就有了答案。我们会认为我们不是自己吗？浅井惠和春埼会认为他们是复制品吗？答案是否定的。世界存在的形式取决于我们的共同认识，真与伪并不是绝对的，而是相对的。复活后的相麻堇是否等于自杀前的相麻堇，完全取决于她自己以及身边人的认定。这也是为什么相麻堇没有回答惠关于是否听到传话的疑问，只是说：“你选的那一边，一定就是正确答案。”自由意志也是同理，当你觉得自己拥有时，那就是真的拥有了。这个词被创造出来不是为了让人们困惑是否真的有神，而是告诉我们，请自由的贯彻自己心中所想，一如在“沼泽人”问题时，放弃繁琐的思辨，直接表示“那我会很伤心”的主角。

这种充满思索感的写作方式，大抵是与河野裕对世界的感触有关。他在谈论『消失吧 群青』时曾言：

阶梯岛系列的主题之一，便是“去否定那份否定”。

在我的孩提时代，着实否定过不少东西。

梦想是无法完成的、大抵上所谓的正义只不过是令人讨厌的伪善、多数的爱情中都包含着自私。老实说，自己是个 连童话故事中的Happy Ending都无法相信的孩子。





为了反驳这样的自己，我创作了阶梯岛系列。

梦想并非无法实现、纯粹的正义并非令人心生厌恶、爱情并非弱小。

我想，若能将这一切的否定反对，或许就能成为一部从头到尾充满着的肯定的美丽小说了吧。

纵然只能从远处眺望，我也想以我最自然的方式，书写出这份肯定的物语。

显然，河野裕曾经完整的走过一套“遵守规则”“逆反规则”“逆反逆反规则的自己”的成长历程，正如他笔下的春埼、绘里和浅井惠。因为“去否定那份否定”，所以他才不断的让主角去追求“在没有人伤心的前提下，让别人幸福”的解决方式。因为自己经历过长久而痛苦的思辨，所以他也想把这种成长方式教给读者。

浅井惠不是什么伪善者，只是河野裕心中对世界依旧怀有希望的死小孩。

正所谓，知行合一，止于至善。▲





英霊列傳

托尔金创作素材集

■文/岩烧碳渣、超隐 ■责编/如月千华 ■美编/三白

Siegfried
齐格弗里德

职阶	Saber	HP	2266 / 14165	ATK	1363 / 8181	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚各 2Hits	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	黄金律 C-	8 回合	初期	赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	15%	17.3%	19.5%	21.8%	24%	26.3%	28.5%	30.8%	33%	37.5%
	仕切り直し A	7 回合	灵基再临 [1]	解除自身弱体状态	—									
				HP 回复 [Lv.]	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500
	竜殺し A++	7 回合	初期	赋予自身〔龙〕特攻状态 [Lv.](3 回合)	50%	53%	56%	59%	62%	65%	68%	71%	74%	80%
				赋予自身〔龙〕特防状态 [Lv.](3 回合)	30%									
				赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%

职阶技能	技能名	效果
	騎乗 B	自身 Quick 性能提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	バルムンク 幻想大剑・天魔失墜	EX	对军宝具	Buster		1Hit
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
	〔龙〕特攻 <OC 威力 UP>	150%	162.5%	175%	187.5%	200%
	赋予自身 NP 获得量提升 (3 回合)	20%				



关于角色

也称“齐格飞”，典出自中世纪中古高地德语叙事诗『尼伯龙根之歌（Nibelungenlied）』。齐格飞在故事前期斩杀了巨龙法夫娜，获得了“尼伯龙根宝藏”与“隐身衣（Tarnkappe）”，并且沐浴了龙血，全身刀枪不入，但沐浴时有一篇椴树叶飘落肩胛，让那一小块地方没浸到龙血，成为唯一弱点。后来齐格飞助勃艮第人王朝击退了丹麦和萨克森人的入侵，战功显赫，想娶勃艮第公主克里姆希尔特（Kriemhild）为妻，怎料国王龚特尔（Gunther）看上了冰岛女王布伦希尔德（Brynhild），要求齐格飞帮自己，在穿上隐身衣的齐格飞帮助下龚特尔成功地通过了布伦希尔德的招亲测试。但没想到布伦希尔德在新婚之夜拒绝圆房，为此龚特尔又求齐格飞穿上隐身衣前往寝宫制服布伦希尔德，齐格飞在制服过程中先行测试了布伦希尔德的深浅，布伦希尔德也感受到了齐格飞的长处……然后龚特尔终于得偿所愿。没想到多年后事情败露，龚特尔虽然赦免了齐格飞的罪责（当然是选择原谅），但在群臣的软磨硬泡之下默许了对齐格飞的谋杀，于是，飞哥就这么被知根知底的大臣们刺杀了，Bad End。

『尼伯龙根之歌』影响深远，华格纳的歌剧『尼伯龙根的指环』就是根据它改编的，但『尼伯龙根之歌』本身，也是来源自斯堪的纳维亚神话中的『沃尔松格传（Volsunga Saga）』里英雄希格尔德的故事。『沃尔松格传』里希格尔德杀死巨龙法夫纳，进入奥丁禁锢女武神布伦希尔德的城堡，救下布伦希尔德，两人坠入爱河。希格尔德基本可以算『尼伯龙根之歌』里齐格飞的原型人物，不过布伦希尔德在『尼伯龙根之歌』里则被改写了不少。

那么回到 Fate 世界中，型月世界观里，飞哥就是来自『尼伯龙根之歌』里的那个飞哥，但布姐，则是出自『沃尔松格传』和歌剧『尼伯龙根的指环』的集合体。所以，型月世界里的布伦希尔德看飞哥虽然很眼熟，但“希格尔德”是另有其人的。另外还要扯一下『魔戒』，很多人以为托尔金是借鉴『尼伯龙根之歌』写出『魔戒』的，但其实两者并没有太大的关联，托尔金本人也坚决否认过。不过他也承认自己“中土世界”的灵感来源自包括『沃尔松格传』、『贝奥武夫』在内的早期神话传说，所以『尼伯龙根之歌』跟『魔戒』，也只能算是同辈兄弟。

最早登场于小说『Fate/Apocrypha』中，FGO 中里的齐格飞则在主线剧情第一章中初次登场。因为游戏初期从者平衡性设计得比较差，所以飞哥弱得出奇。又因为游戏初期 5 星 Saber 很多，很多玩家看到闪金剑一激动转过来结果是飞哥大感失望，加之飞哥老是说“すまない（对不起）”，所以玩家纷纷叫他“对不起先生”，又叫“最强四星龙血战神无敌齐格飞”。飞哥的羁绊等级到 10 级时可以获得礼装“莱茵的黄金”，指的是『尼伯龙根之歌』里他获得的“尼伯龙根宝藏”，礼装名则来自歌剧『尼伯龙根的指环』的序曲名『莱茵的黄金』。在宝具“幻想大剑・天魔失墜”之外，还拥有宝具“悪竜の血鎧”，能够免疫 Rank B 以下的物理攻击和魔术，为此齐格飞作为 Saber 没有职阶技能“对魔力”，但 FGO 中并没有实装这个宝具，却又没补回“对魔力”，飞哥表示我有一句 MMP 一定要讲。

游戏运用

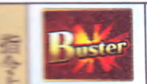
目前 FGO 中唯一一位 1 级时就直接开放技能 3 的从者，拥有足以匹敌 5 星从者的 HP 和 4 星中排名倒数的 ATK。在游戏开服初期强度极低，在经过了两次官方开放强化副本后，增强了技能与宝具后，提升到了 4 星中等水平，官方这么看得起我真是对不起 .jpg。对龙特性的敌人会很强，但面对一般的敌人，飞哥受累于较低的 ATK，也就只是个一般的比 3 星强一点点的输出手而已了。但大家要知道，这是厨力游戏，强可能只是一时，但帅是一辈子的事，所以只要有爱，经过了两次强化副本的飞哥是不会辜负你的期望的。



James Moriarty

詹姆斯・莫里亚蒂

职阶	Archer	HP	2007 / 13685	ATK	1820 / 11781	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡				
	1 枚各 5Hits	3 枚 各 4Hit	1 枚 各 3Hits	6Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
魔弹の射手 EX	7 回合	初期	赋予自身无敌贯通 (1 回合)	——									
			赋予自身暴击星集中度提升 [Lv.](1 回合)	300%	330%	360%	390%	420%	450%	480%	510%	540%	600%
蜘蛛糸の果て A++	8 回合	灵基再临 [1]	<暴击星 10 枚以上才能使用>NP 增加 [Lv.]	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			赋予自身宝具威力提升 (3 回合)	20%									
			暴击星减少 10	——									
邪智のカリスマ A	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
			除自身外己方全体〔恶〕特性攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%

职阶技能

技能名	效果
対魔力 D	自身弱体耐性提升：12.5%
単独行動 A+	自身暴击威力提升：11%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ザ・ダイナミクス・オブ・アン・アステロイド 終局的犯罪	A+	对军宝具	Buster		12Hit
对象防御力下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%
给予敌单体超强力攻击	600%	800%	900%	950%	1000%

关于角色



作为世界上最著名的侦探小说系列作品『夏洛克・福尔摩斯』的最主要反派，莫里亚蒂教授的名声已经鹊起百年有余，因此作为英灵现世可谓理所应当。其人在福尔摩斯系列中虽然作为主要人物出现的次数不多，但读者们在许多作品中都能通过福尔摩斯与华生的交流感受到这位笼罩在欧洲上空的“犯罪教父”的阴影。其在小说中被称为“犯罪界的拿破仑”，是一名数学系教授，在外人眼里是好好先生，还著有一本『小行星动力学』，但其实却控制着整个欧洲犯罪节的一举一动，是福尔摩斯的宿敌，在 1893 年的福尔摩斯『最后一案』中第一次露面就一波带走了福尔摩斯，与其一起坠下莱辛巴赫瀑布失踪。

在 FGO 中初次登场于主线剧情 1.5 章的“新宿幻灵事件”，其受魔神巴力召唤现身于 1999 年的新宿。游戏中的莫里亚蒂还融合了一些其他元素，将德国作曲家韦伯的代表作『Der Freisch ü tz』（中文名为『自由射手』，但根据剧情译为『魔弹射手』更为合适）中的人物掺杂其中。在『魔弹射手』歌剧中，主人公马克思为了在比赛中取得第一名迎娶心爱的姑娘而听从邪恶猎人的教唆与恶魔萨米尔（Samiel）进行交易，获取了 7 颗必中的魔弹，而第 7 颗魔弹将是不可控制的。这部歌剧是莫扎特之后少有的将德语与歌剧相结合的传世佳作，情节跌宕乐音婉转，有兴趣的朋友万万不可错过。

在游戏中，莫里亚蒂教授同样拥有超强的领导力与缜密的推理能力，其技能“邪智的领导力（A）”和“蛛丝的尽头（A++）”就基于此。教授的宝具则结合了本源『福尔摩斯』与旁源『魔弹射手』的灵感，构造出了一个名为“The Dynamics of Asteroid”的对军宝具，虽然读作“犯罪的终局”但英文明显就是教授出的书名『小行星动力学』，这还不算，继承自德国歌剧的 7 颗魔弹的最后一颗名为“贝努”，其名称源自埃及神话中的不死鸟。这正是 1999 年（也就是新宿事件发生的当年）被林肯近地小行星研究组发现并命名的 101955 号小行星，其被哨兵系统巴勒莫撞击危险指数列为第三级，是撞击地球最高危度的小天体之一。拥有毁灭欧洲的罪犯之王的宝具中有一颗能够毁灭地球的小行星，这真是再美妙不过了！

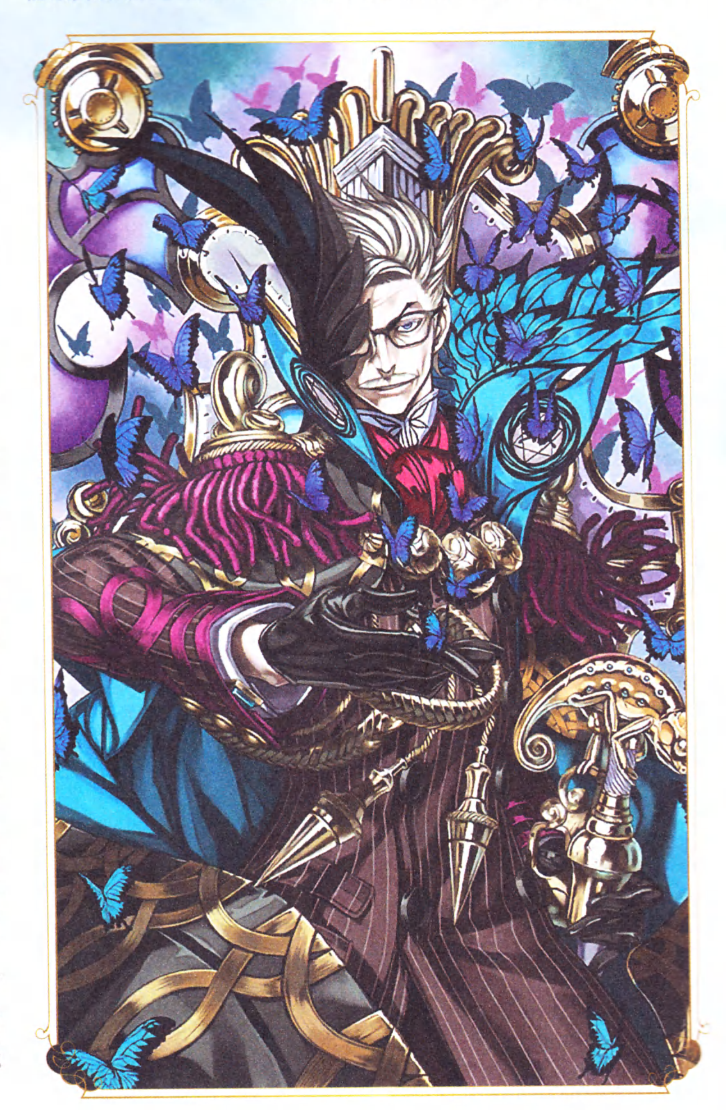
与其他小说中的反派不同，莫里亚蒂教授以其高智商与高冷的反社会性格在读者群中有很多粉丝，其与福尔摩斯一正一邪一阴一阳的对决也被无数推理迷们津津乐道（更不用说被英剧腐尔摩斯钦定 CP 了）。不过一向擅长性转题材的型月本次却忠于原著，将教授塑造成为一名长者，以至于官方都在吐槽其年龄，在新宿事件中，因其真名隐匿随剧情解锁示人，故而在揭示板上被称为“アラフィフ”，即日式英语短语 arafifu，意为“Around-Fifty（50 岁左右年纪的人）”。

在满破立绘中，覆盖教授面部的羽毛对应了魔弹射手中出场的鸽子。值得一提的是，游戏中教授的配音士师孝也曾经多次在『鲁邦三世』和『名侦探柯南』中献声，并在 2009 年的电影『大侦探福尔摩斯』中作为莫里亚蒂教授的日语配音出演，可以说与福尔摩斯结下了不解之缘。

在型月系增刊杂志『TYPE-MOON ACE』上刊载的外传小说『Fate/Grand Order 英霊伝承 ～ヘンリー・ジキル／ハイド～』里，揭示出了惊人的事实，那就是莫里亚蒂教授竟然是怂恿杰基尔研究灵药的元凶。这部小说里还出现了福尔摩斯与华生，看来在型月世界中，这三人貌似跟杰基尔一样，都是史实人物。

游戏运用

莫里亚蒂属于配卡 BAAAQ 的三蓝配置，NP 获取效率不错。所有指令卡 Hit 数都很多，宝具也有 12Hit 之多，不过因为蓝卡过多所以暴击星产量不尽人意，想达到技能 2 要求的 10 个暴击星需要考虑队伍配置（比如给他附加暴击星出率的技能或者礼装）。技能 1 能配合自身高 Rank 的“单独行动”，无视闪避无敌进行暴击输出。宝具是弓阶罕有的红色单体攻击，攻击前先降低对象防御力，非常实用。本身没有任何生存手段，需要考虑辅助人员的选择。



Brynhildr

布伦希尔德

职阶	Lancer	HP	2174 / 14825	ATK	1766 / 11432	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	1 枚各 2Hit	2 枚各 3Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	魔力放出（炎）B	7 回合	初期	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	15%	16%	17%	18%	19%	20%	21%	22%	23%	25%
				赋予自身宝具威力提升 [Lv.](1 回合)	8%	8.7%	9.4%	10.1%	10.8%	11.5%	12.2%	12.9%	13.6%	15%
	原初のルーン	8 回合	灵基再临 [1]	赋予敌单体暴击概率下降 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				对象宝具威力下降 [Lv.](1 回合)	15%	16.5%	18%	19.5%	21%	22.5%	24%	25.5%	27%	30%
	英雄の介添 C	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方单体暴击星集中率提升 [Lv.](3 回合)	300%	330%	360%	390%	420%	450%	480%	510%	540%	600%
				对象 HP 回复 [Lv.]	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
	騎乗 A	自身 Quick 性能提升：10%
	神性 E	自身伤害加成：100

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ブリュンヒルデ・ロマンシア 死がふたりを分断つまで	B+	对人宝具	Buster		5Hit
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	800%	1000%	1100%	1150%	1200%
	〔爱人〕特攻 < OC 威力 UP>	150%	162.5%	175%	187.5%	200%
	赋予己方全体暴击星出率提升 (3 回合)	50%				

关于角色

北欧神话中半神半人的女武神，她在冰岛史诗『埃达』、北欧传说『沃尔松格传』与歌剧『尼伯龙根的指环』里的形象广为人知。虽然在这三部作品以及其他传说里她的故事都不太一样，性格也大不相同，但跟希格尔德坠入爱河这件事是不变的，只不过两人时而是夫妇，时而只是恋人。目前还未确认型月世界观里的布伦希尔德身平是以哪一个传说为基准。大致发展就是古德伦（Gudrun）——也就是『尼伯龙根之歌』里飞哥的妻子克里姆希尔特（Kriemhild）的角色原型——为了追求希格尔德，给希格尔德喂了失忆灵药，让他忘记了对布伦希尔德的爱，并于自己结了婚。古德伦的哥哥古恩纳尔（Gunnar）却想娶布伦希尔德，所以委托希格尔德与自己变换了样貌，去向一心等待希格尔德回来的布伦希尔德求婚，被蒙在鼓里的布伦希尔德自然一口答应。然后，然后这事就没完了。遭到背叛的布伦希尔德伤心欲绝，让自己全身被杀意的烈火笼罩（魔力放出・炎），与希格尔德同归于尽，Bad End。扯个题外话，『魔法少女小圆』第 10 话里小圆魔女化后的名字，就是"Kriemhild Gretchen"。

Fate 系列中，布伦希尔德最早登场于小说『Fate/Prototype 苍银的碎片』。在『苍银的碎片』里，擅长使用灵药的典位魔术师奈杰尔・塞沃特召唤出了 Lancer 布伦希尔德．奈杰尔人称"心理支配者"，对灵药的研究已经近乎被魔术协会"封印指定"的程度。因为布伦希尔德的枪拥有"随着布伦希尔德对目标的爱的分量越重，枪的尺寸与重量就越大"的特性，奈杰尔让布伦希尔德不断服用能够操控她感情的灵药（就是那个三星礼装"爱的灵药"），以达到让布伦希尔德的长枪能够一直处于高强度状态，但因为灵药的影响，布伦希尔德的精神一直处于半崩坏的状态，最后只能逼迫 Saber 杀死自己。FGO 里召唤出来的布伦希尔德，好像就类似这样的状态。她面对任何人，都会直接视为希格尔德，也就是说其实跟"谁都是安珍大人"的清姬以及"谁都是克里斯汀"的歌剧魅影一样的，但是布姐她没有"狂化"，也没有"精神污染"，反而让人感觉更恐怖呢。比起布姐自身，她的宝具"直至死亡将我俩分断"反而在更早的『Fate/EXTRA CCC』中就已经出现了。作为 BB 酱违法改造的产物，由包括布姐在内的多位女神神核构成的 Alter ego：帕森莉普（热情迷唇）所使用的宝具，就是布姐的"直至死亡将我俩分断"，性格嘛，也有不少相似的地方呢。布姐羁绊等级到 10 级后可以获得礼装"消えざる炎"，那正是，从布姐心中满溢而出的思念的形态。



关于布姐宝具的效果"对所爱之人特攻"范围，设定集里提到是被布姐"认定为英雄的对手"，但在奈须蘑菇的访谈中又有说是被布姐"认为是正义的人"。另外布姐设定上还拥有大规模杀伤性宝具"わたしだけの冥府への旅"，不过没有在 FGO 里实装，但是却以技能的形式实装了第三宝具"原初のルーン"，这个宝具是为了封印第二宝具时使用的，能够消耗自身灵核的自灭型宝具，还好变成技能就没有那么丧病了。



游戏运用

目前在 FGO 里只有那么一次久远的 UP 卡池能够抽到，属于非常稀有的海景房，人称"枪阶限定病娇腹黑布伦希尔德"。技能除了"魔力放出（炎）"之外都是辅助技能，自身 NP 效率不错，"英雄的介添"还是目前唯一能给予其他角色集星效果的技能，非常珍贵，如果没有集星需求还能当做回血技能，十分优秀。宝具在开放了宝具强化副本后威力强劲，不过这特攻范围就比较诡异，不是范围狭窄，而是没啥规律真的不好记。

Boudica
布狄卡

职阶	Rider	HP	1823 / 10130	ATK	1168 / 6289	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 1Hits	2 枚各 2Hit	2 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	女神への誓い B	7 回合	初期	赋予自身〔罗马〕特攻 [Lv.](3 回合)	40%	42%	44%	46%	48%	50%	52%	54%	56%	60%
	戦闘続行 A	9 回合	灵基再临 [1]	赋予自身再起 [Lv.](1 次・5 回合)	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500
	アンドラスタの加護 A	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方全体 Arts 性能提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 D	自身弱体耐性提升：12.5%
	騎乗 A	自身 Quick 性能提升：10%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	チャリオット・オブ・ブディカ 約束されざる守護の車輪	B++	对军宝具	Arts		–
	赋予己方全体防御力提升 [Lv.](3 回合)	10%	15%	17.5%	18.8%	20%
	防御力进一步大幅提升 (1 回合)< OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%
	赋予己方全体攻击力提升 (3 回合)< OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%



关于角色

布狄卡是英格兰东英吉利亚地区古代爱西尼部落（凯尔特人的一支）的王后和女王，她的丈夫普拉苏塔古斯（Prasutagus）是爱西尼人的统治者。在遥远的公元 1 世纪中叶，现在英格兰的主要人种——盎格鲁－撒格逊人还未移民，而这时先踏上大不列颠群岛的，是罗马人。公元 43 年，时任罗马皇帝克劳狄一世任命的行政官保利努斯在英格兰的土地上不断地扩张着地盘，爱西尼人最初因为与罗马人同盟，所以一直能够让部落保持独立。但在布狄卡的丈夫普拉苏塔古斯去世以后，罗马驻不列颠行政官保利努斯骗取了爱西尼部落的土地，鞭打了布狄卡，凌辱了她的两位女儿。被囚禁的布狄卡后来被部落同胞营救出来，并发誓要向罗马帝国复仇。公元 60 年，乘着普布利乌斯率军远征威尔士北部时，布狄卡鼓动爱西尼以及附近部落的不列颠原住民："罗马的傲慢带给我们的只有危险。他们亵渎神圣，夺去少女宝贵的童贞。不是赢得这场战役，就是灭亡，这就是我，一个女人，将要做的。"，并由此掀起了反抗罗马帝国占领军统治的起义。因为罗马军远征未还，起义军瞬间占领了多个重要都市，并且击溃了前来增援的罗马军第九军团。不过原本是乌合之众的起义军纪律性极差，他们对占领城市进行了烧杀抢掠，近 8 万人被屠杀（虽然是来自罗马史学家塔西陀的记载，不过塔西陀描述的罗马历史一般被史学家们认为可信度较高）。在现今横穿英格兰南部的惠特灵大道上，起义军与回援的罗马军队主力进行了一场著名的战役"惠特灵大道战役"，结果面对 1 万罗马精锐，号称 10 万大军的布狄卡起义军惨败。缺乏正规军事训练以及装备质量低下大概是主因。顺带一提，虽然叫"惠特灵大道战役"，但惠特灵大道这个名字实际上是后来盎格鲁－撒克逊人时代对这条路的称呼，所以这名字其实是错误的。关于布狄卡的死有两种说法，一种是服毒自尽（塔西陀述），另一种则是病逝并得到了厚葬。当时的新任罗马皇帝尼禄在收到起义报告后大为震惊，甚至考虑过全面撤离不列颠，但后续罗马军胜利的报告又让尼禄打消了这个想法，不过尼禄得知保利努斯的暴政后，就撤换了他，并解放了不列颠当地的奴隶。现在布狄卡的名字经常与"胜利（Victory）"联系到一起，大概是因为 Victory 在古凯尔特语里跟 Boudica 语源一样的缘故。

在 FGO 里，布狄卡是最初实装的从者之一，于主线剧情第二章中登场，卡图暴露，但却是游戏里"废柴御主制造机"、"My Room 最强从者"，至于为何这么说各位把布狄卡带到 My Room 里摸几下（屏幕）就懂了。在联动活动"空の境界 /the Garden of Order"里，布狄卡一改平日的治愈系形象，化为了只为复仇的 Berserker，由此我们也能够接触到她心理的黑暗面。

除了 FGO 中的宝具外，还拥有宝具"約束されざる勝利の剣（无以约定胜利之剑）"（羁绊 10 礼装卡图），能够发射出小型的魔力块，虽然威力较低，但胜在不用真名解放、魔力消耗少还可以连发，果然这游戏所谓的"剑"都是远程攻击吗?

游戏运用

少见的辅助型 Rider，在经过了两次强化副本后，终于让不少废柴御主・真爱党看见了实用性的曙光。技能 1 特攻范围狭窄，技能 2 再起对非 B 阶意义不大。强化副本给的技能 3 让布狄卡在蓝卡队中有了那么一点作用，同时强化的宝具效果，也让她在强化队伍攻击力方面有所作为了。不过在定位上，还是被玛修全方面碾压，唯一的优势，那就是布狄卡比玛修更抢星，嗯怎么感觉还是个缺点。



Cu Chulainn
库・丘林

职阶	Caster	HP	1728 / 9604	ATK	1222 / 6580	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	[illegible]									
	原初のルーン	7 回合	初期	赋予自身暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
				赋予自身弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
				自身 NP 增加 [Lv.]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	矢避けの加護 A	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身回避(3 次)	—									
				赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	仕切り直し C	7 回合	灵基再临 [3]	解除自身弱体状态	—									
				自身 HP 回复 [Lv.]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

职阶技能	技能名	效果
	陣地作成 B	自身 Arts 性能提升：8%
	神性 B	自身伤害加成：175

宝具	名称	Rank	[illegible]	[illegible]		[illegible]
	ウィッカーマン 灼き尽くす炎の檻	3	[illegible]	[illegible]		[illegible]
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	敌全体防御力下降 <OC 效果 UP>	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	赋予敌全体烧伤(10 回合)<OC 效果 UP>	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

关于角色



大狗又是你！

可能先看的 FGO 动画再玩 FGO 的玩家反而会比较熟悉，这位 Caster 职阶的大狗，在 FGO 动画里威风八面，再一次证明了近战法师的重要性。当然，他作为 Caster 召唤自然是有他的理由。在凯尔特神话阿尔斯特传说中，库丘林拜师斯卡哈，除了枪术外，还跟着学了一手卢恩符文魔术……啊传说里应该是叫“魔法”才对。在古代，卢恩文字大概在公元 150 年以前，随着犹太教传入北欧，后来逐渐被罗马字母所取代。不过在斯堪的纳维亚半岛以及不列颠群岛上，卢恩文字还时常被用在装饰图案上，古人将卢恩文字看作是有灵力、魔法的咒术文字。现代社会里很多动漫游戏里都有卢恩文字的存在，除了 Fate 系列外，其他还有『伊苏』系列、『暗黑破坏神 2 毁灭之王』、『仙境传说』等。奇幻类小说里更是卢恩文字的高发区域，比如著名的『哈利波特』系列，还有托尔金的『魔戒』与『霍比特人』。这里说一下托尔金，他作为语言学家，对卢恩文字颇有研究，跟别人直接照搬不同，他将卢恩文字进行了改写与完善，形成了一种新的完整语言——中土世界矮人语言。

说回型月世界观来，型月世界中的卢恩文字出场率也挺高，其实使用卢恩的角色并不多，无非就凯尔特系师徒两人加上冠位人偶师苍崎橙子而已。只不过两边都是出场率极高的角色，比如橙子在蘑菇笔下的几乎所有作品中都有出场。可能很多人看过『空之境界』第四章“伽蓝之洞”里，橙子使用了卢恩魔术意图烧毁活死人失败，而另一边库丘林在动画 UBW 里使用相同的卢恩魔术在消失前烧毁了爱因兹贝伦城堡。从这里可以就看到型月世界中关于“随着科学的进步，神秘就会衰退”这个特性，库丘林所学习的是“原初的卢恩”，而橙子学习的时候，卢恩魔术的大部分已经遗失，橙子将作为根基的卢恩 24 文字进行了魔术性地再生，甚至还解析了几个原本已经消失在神代的“原初的卢恩”，但即使这样，在卢恩魔术上，橙子与库丘林依然有着极大的差距，更别说跟斯卡哈了。

即使变成了 Caster，库丘林对 Lancer 这个职阶非常迷恋，总会时不时说几句“如果我是 Lancer 的话就简单多了”、“有死棘枪就无敌了”。然后作为库夫林叔父的弗格斯听说他竟然作为 Caster 召唤出来直接惊讶“欺负人吗？！”，看来这个职阶还真是够勉强的。宝具“灼き尽くす炎の檻(燃烧殆尽的炎之牢)”来自德鲁伊教中进行人祭时使用的 Wicker Man，FGO 动画里比较详细地表现了人祭的方式，那就是将祭品塞入胸口的藤条监狱中活活烧死。这也体现了库丘林虽然学会了卢恩魔术但同时自身也是个德鲁伊教徒所以能够以 Caster 的职阶现世。羁绊等级 10 获得的礼装卡图上，绘制的也是德鲁伊教徒奉为圣木的橡树，意思库丘林是“橡木的贤者”。设定上大狗还有一个宝具“大神刻印”，能够随着真名解放将斯卡哈传授给他的原初 18 卢恩文字同时使用，以北欧魔术神奥丁的力量击溃敌方据点，同时给予强化解除、宝具封印、能力降低 1 Rank 的效果。

顺带一提，My Room 对话里提到的“摩根”是凯尔特神话里的人物，跟亚瑟王传说中的摩根不是同一人。

游戏运用

无 UP 的话只能在剧情池里抽到的欧证。无法保证 5 宝具，也极大地限制了术阶大狗的作用，当然术阶红卡宝具本身就挺尴尬。强大的生存能力让他一直以来活跃于“苟”队中，4 个库丘林（加好友可以 5 个）一起上就问你怕不怕。强化副本还给技能 1 增加了 NP 充填效果，也让身为术阶的大狗宝具释放更加频繁，但问题还是在于……如何能够宝具 5。

Phantom of the Opera

歌剧魅影

职阶	Assassin	HP	1580 / 8393	ATK	1003 / 5654	罕贵度	☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 2Hits	1 枚各 3Hit	3 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	無辜の怪物 D	7 回合	初期	赋予自身每回合暴击星获得 [Lv.](3 回合)	3	4	5	5	6	6	7	8	8	9
				赋予自身防御力下降 (3 回合)	14%									
	魅惑の美声 B	9 回合	灵基再临 [1]	概率赋予敌单体〔异性〕魅惑 [Lv.](1 回合)	60%	63%	66%	69%	72%	75%	78%	81%	84%	90%
	精神汚染 A	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身精神异常赋予成功率提升 [Lv.](3 回合)	5%	7%	9%	11%	13%	15%	17%	19%	21%	25%
				赋予自身精神异常耐性提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%

职阶技能	技能名	效果
	気配遮断 A	自身暴击星出率提升：10%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	クリスティーヌ・クリスティーヌ 地獄にこそ響け我が愛の唄	B+	对军宝具	Arts		1Hit
	给予敌全体强力攻击 (无视防御力提升效果)[Lv.]	600%	750%	825%	862.5%	900%
	弱体耐性下降 (6 回合)< OC 效果 UP>	50%	62.5%	75%	87.5%	100%

关于角色



出自由法国作家加斯东·勒鲁出版于 1910 年的惊悚爱情小说『歌剧魅影』，小说以巴黎歌剧院为舞台，讲述了歌剧院背后隐藏的“魅影”艾瑞克因暗恋女演员克里斯汀·戴耶失了神智，借自己对歌剧院及地下建筑的了解展开一系列攻略，先暗中出手将克里斯汀推成歌剧院首席女演员，后又因嫉妒拆散克里斯汀的爱人、陷害克里斯汀的朋友，最终阴谋被揭穿机关算尽孤独死于歌剧院地下室。在小说中，歌剧魅影（下文称艾瑞克）其丑无比却才华横溢、精通作曲并善于制造各种机关建筑，阅历丰富、到过世界上各个地方并习得一身本领。后来艾瑞克返回法国参与巴黎歌剧院的建设并隐居于此。而在 FGO 中被艾瑞克挂念嘴边的克里斯汀本是歌剧院的一名伴舞，因艾瑞克在暗中相助最终成为首席女高音，然而可悲的是克里斯汀此时早已有了心上人，对艾瑞克并无爱意，虽然在后来被迫答应与其成婚，但最终朋友们出手解救逃出魔掌。

游戏中的艾瑞克继承了小说里孤独冷郁的特点，同时处处充满了对克里斯汀堪称畸形的爱恋与支配欲，其语言中一心希望将心爱的克里斯汀推向艺术的高峰成为首屈一指的女主角，而其夙愿也正是“自己指导的歌姬能得到世界最高的荣誉”。本已丑陋的面容加上因爱恋而扭曲的内心将他塑造成了恐怖的异类（然而灵基再临后的卡图却是个帅哥），立绘中艾瑞克双手均成为了巨大的钩爪（无辜的怪物），而卓绝的才华与歌喉赋予了他“魅惑的美声”，隐居黑暗阴冷的地下也令其具备了“精神污染”的特质。这种“精神污染”也令其在 My Room 中无论御主性别是男是女，都会当成了爱人（哪里给给的？）。值得一提的是，在 1.5 章的新宿事件中，歌剧魅影的苦恋对象克里斯汀也在其中登场，只不过，因为自身知名度不足以作为英灵，被艾瑞克强制召唤后因为灵基不足，无法保持肉体，所以化为了幻灵并被艾瑞克封印在了人偶躯壳里。结果克里斯汀的灵魂因为无法忍受这般摧残而发狂，变为丧失自我只为杀戮的“人偶女帝”。

歌剧魅影的宝具名为“吾爱之歌恰为地狱奏响”，英文名则更直白的写作“Christine Christine”（克里斯汀 克里斯汀），十分痴汉。宝具形似由无数死骸构成的巨大管风琴，虽然是通过发声攻击敌方但其实是通过与自己的歌声共振放射魔力，以至于能够无视防御魔术与铠甲（宝具防御力无视的由来）。这种用死尸等物构建宝具的设计与『Fate/Zero』中雨生龙之介所求的死之艺术略有所同，不免是一种在极度压抑与被极端感情支配后心态的爆发。同样，此兄与 Fate 另一精污痴汉吉尔元帅倒是在幕间物语中互动颇多。

游戏运用

拥有有高 Rank 的“气息遮断”，但是自身攻击 Hit 数少，无法提供暴击星。而且自身 NP 获取比较差，没有 NP 充填礼装很难放出宝具。虽然有如上缺点，但艾瑞克的优势在于他是游戏前期唯一的杀阶光炮，再加上 Cost 的优势，让魅影在面对各种杂兵时有不少上场空间。另外他的宝具带有目前游戏最长（6 回合）的弱体耐性降低效果，配合其他能够加 Debuff 的从者可以更轻松地降低敌方的战斗力。



Beowulf
贝奥武夫

职阶	Berserker	HP	1652 / 10327	ATK	1707 / 10247	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 1Hits	1 枚各 3Hit	1 枚各 3Hits	4Hits

保有技能 技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
ベルセルク A	7 回合	初期	赋予自身攻击力提升 [Lv.](1 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
			赋予自身宝具威力提升 [Lv.](1 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
直感 B	7 回合	灵基再临 [1]	获得大量暴击星 [Lv.]	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
戦闘続行 B	9 回合	灵基再临 [3]	赋予自身再起 [Lv.](1 次 · 4 回合)	750	875	1000	1125	1250	1375	1500	1625	1750	2000

职阶技能 技能名	效果
狂化 E-	自身 Buster 性能提升：1%

宝具 名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
グレンデル・バスター 源流闘争	A++	对人宝具	Buster		12Hit
给予敌单体超强力必中攻击 [Lv.]	700%	900%	1000%	1050%	1100%
赋予对象暴击概率下降 (3 回合) <OC 效果 UP>	30%	40%	45%	47.5%	50%

关于角色

出自公元 8 世纪时写成的英雄叙事长诗『贝奥武夫』，是以古英语记载的传说中，最古老的一篇。它与法国的『罗兰之歌』、德国的『尼伯龙根之歌』并称为欧洲文学的三大英雄史诗。故事的舞台位于北欧的斯堪的纳维亚半岛，时间大概于公元 5 世纪的晚期。讲述的是斯堪的纳维亚（今天的瑞典南方）的耶阿特领主贝奥武夫，率领他最好的武士们出航，协助古丹麦人消灭巨兽哥伦多（Grendel），后来又杀死了守护宝藏的巨龙的事迹。

这里又不得不再提起语言学家兼奇幻文学作家 J•R•R• 托尔金，他是历史上最著名的『贝奥武夫』推崇者，在 1930 年代，当时的学者们一致轻视『贝奥武夫』，认为里面讲述的是与怪兽的幼稚战斗。但托尔金力排众议，在 1936 年举行讲座"『贝奥武夫』：怪兽和评论"极力主张『贝奥武夫』的作者是在笼统地表达人类命运的主题，不被特定的部落政治斗争所限制，因此怪兽们对此诗歌是必不可少的。据后人回忆，托尔金当时高声朗诵『贝奥武夫』的声音，就好似甘道夫一般。托尔金还评价道"『贝奥武夫』是我认为价值最高的材料之一"。现在，托尔金为『贝奥武夫』亲笔手写的翻译与评论文稿，多达 2000 多页，存放于牛津大学博德利图书馆的档案中。从托尔金对『贝奥武夫』的喜爱程度我们不难看出，托尔金的名作『霍比特人』里那条守护财宝的巨龙，设计灵感可能就是取材自『贝奥武夫』中的那一条。顺带一提，贝奥武夫的羁绊等级 10 礼装卡图上可以看到那条龙的样子哦，然后礼装描述文字超帅！

贝奥武夫在型月世界中最早被提及还要追溯到英灵卫宫也就是红 A 使用的"赤原猎犬"中，贝奥武夫作为"赤原猎犬（Hrunting）"的原持有者，蘑菇也对此有过文字描述。不过贝奥武夫本人真正参战还是在 FGO 里了，他于主线剧情第 5 章中登场。虽然手持爱剑，但因为以狂战士的职阶召唤出来，所以更多喜欢徒手搏击，展现出他战斗狂的一面。那么是否会出一个 Saber 职阶呢？估计还要看天上的那一片卫星是否落地了。顺带一提，说是名剑，但"赤原猎犬"在『贝奥武夫』的故事里，其实并没有起到什么作用。在面对巨兽哥伦多之母"沼泽魔女"，贝奥武夫在水中与之缠斗时，发觉"赤原猎犬"根本砍不伤"沼泽魔女"，于是就把它扔了，嗯扔了。进行了一番真人快打之后，贝奥武夫在水中看到了一把巨剑，这把剑是"沼泽魔女"收藏的"尤弥尔的剑（北欧神话里的霜之巨人始祖）"，于是贝奥武夫拔出剑来奋力斩杀了"沼泽魔女"，巨剑也随之折断。当然，也不能说"赤原猎犬"这剑弱鸡，纯粹是"沼泽魔女"太强而已。而且红 A 使用"赤原猎犬"时也并没有强调它的威力，而是着重于它的追踪能力。



FGO 中的贝奥武夫随着灵基再临，肤色会逐渐变黑，不过官方目前还未解释理由，『FGOmaterial』里也只是说"并没有理由"。然后因为宝具演出中不断拳击并且发出"欧啦欧啦"的喊叫，让不少玩家总喜欢拿贝奥武夫来玩 JOJO 梗，对象通常是某铁拳圣女。



[illegible]

[illegible]宝具 B 阶，NP 效率在 B 阶中算不错的水准，看[illegible] NP。不过不能过于相信发牌员的水平，日[illegible] NP [illegible]礼装。技能 1 用于爆发十分优秀，配合"战斗[illegible]宝具，"直感"就……就当能辅助一下队[illegible]非常优秀，不过也要小心打不透"无敌"状态的[illegible]。▲



背起小包 去拜访可爱的"浮莲子"吧!

——另类的『兽娘动物园』圣地巡礼之旅

■文／完蛋了的国王
■责编／稗田
■美编／三白



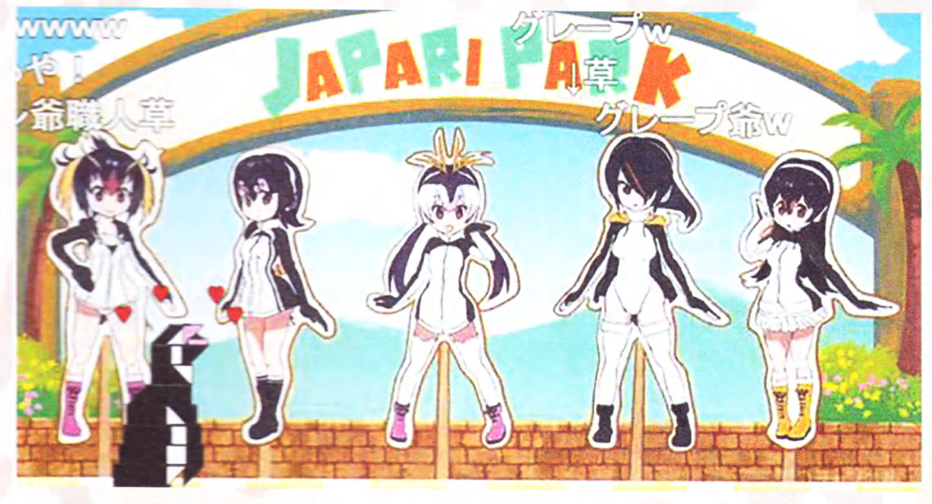
在经历了今年 1 月新番的良作大爆发之后，接档而上的 4 月新番普遍呈现出人气疲软的态势，有盛必有衰，某种程度上说这也是可以预见到的自然规律。眼下 4 月新番也即将完结，笔者觉得是时候稍微盘点一下上半年新番的圣地巡礼成果了。

如果要用一个词汇来总结这半年的动漫新番，私以为既不是兽娘、妹控，也不是炮友、后宫。而是“味道”二字。1 月新番里充斥着龙与热带动物的兽性气味，间或夹杂着一点百合的香甜味；而到了 4 月里，风向为之一转，刮过来的尽是浓浓的恋爱酸臭味，空气里弥漫的荷尔蒙浓度已到了足以令人窒息的程度。稍微盘点一下这半年的热门作品，除却『有顶天家族 2』这种有前作基础，背靠京都市这棵大树好乘凉的“官方认可”圣地巡礼大作不提，真正在实地取景工作上下功夫的新作委实不多。其中既有像『小林家的龙女仆』这种作品大热，但因为题材所限对取景无欲无求的动画，也有『樱花任务』这种使劲使错方向，并且被大量恋爱番无情埋没的遗憾例子。不过在平淡之中也冒出了像『兽娘动物园』这样的“大黑马”，能把大批平日里运动不足的“兽友”从周末的被窝里拽出来穿戴齐整出门去，仅这一项的功劳就足够大了。

你是我们的“浮莲子”吗？

关于『兽娘动物园』的黑马神话本刊第102期刊登的『奇迹的诞生』一文里已经做过细致的分析，笔者不再赘述。需要补充的是『兽娘动物园』作为一股涓涓清流给这个庞大的业界可能带来的一些潜移默化的改变，或许可作为谈资来聊一聊。笔者将其总结为三点。

其一是『兽娘动物园』的火爆给动画的3DCG化带来了新的可能性。日本动画业界用全CG来制作一部动画片至少已经有20年以上的历史，CG的全面3D化也有十多年的积淀。CG动画自诞生伊始就被认为是一种炫酷的新技术，但在抓人眼球的宣传效果背后则往往总是惨痛的商业失败。从第一部全CG制作的OVA动画『青之六号』到史克威尔砸重金打造的全3DCG电影『最终幻想』，无一不是业界的血泪史。然而曾几何时，我们开始一点点习惯了动画公司用3D建模来打造一些次要元素，像是机器人、建筑物、路人等，11年前当PA开始在『真实之泪』这样的虐恋题材动画里采用3DCG技术时，观众们除了一点新鲜感并没有感觉有任何不适和违和。此后这样的尝试越来越多，占比也越来越重，直到2013年的『苍蓝钢铁的琶音』大获好评，在3DCG化的道路上如履薄冰多年的动画公司们才终于松了口气。全3D制作的『苍蓝钢铁的琶音』能被观众无条件接受，至少证明了只要制作足够精良，军武题材的火爆场面可以掩盖掉一些角色表情和动作上的呆板表现，角色的魅力也完全可以通过声优的演技、剧情设置等其他方式来弥补。当然大前提是预算和技术储备充足，制作走精品化路线。然而『兽娘动物园』的制作公司“八百万”一开始却并没有这样的资本，原作游戏停服，漫画也遭腰斩，明摆着是在没有多少预算的前提下硬着头皮把动画给做出来的。乍看之下动画粗制滥造的人物建模、不甚流畅的演出、比棒读好不了多少的声优演技、以及幼稚到可以无视掉的对白设计，被打上子供番的标签也无可辩驳。以前看这样的小便番都觉得浪费时间，后来却把满满24分钟的3D“子供动画”看完



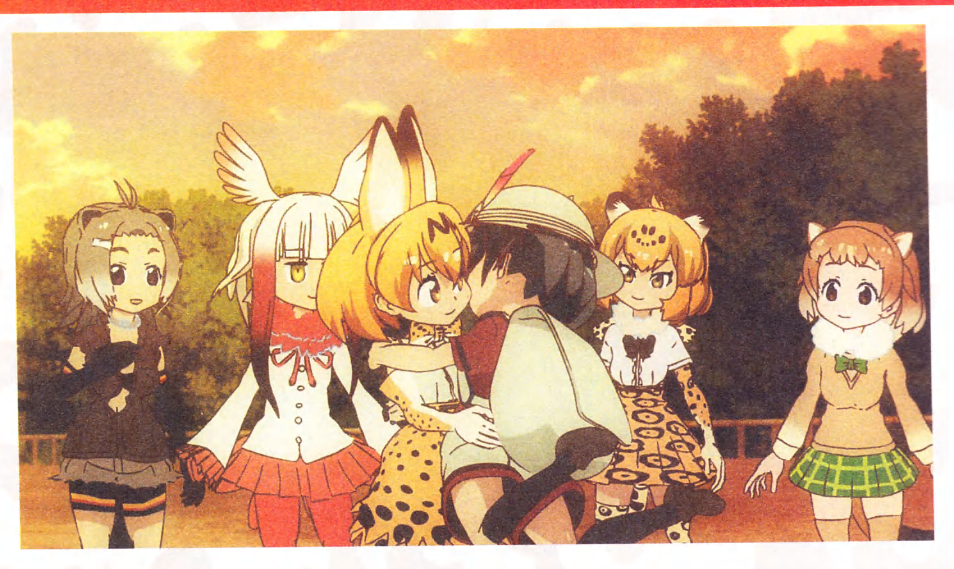
了全部13话，可以说并不是动画公司的套路在更迭，而是观众的接受能力在变化，或者可以一言以蔽之：观众也在成长。现在给动画掏钱的这些“兽友们”当年被『青之六号』所震撼的时候都还是没有经济能力的学生党。所以说并不是3D动画没有市场，而只是用户培育的过程稍稍长了些。豪赌观众接受度的“八百万”用最小的预算做出了最成功的作品，往后这种3D角色加手绘背景的廉价制作方式仍可能被其他作品所复制，不排除日后会有跟风作品陆续出现。

其二是在公益的道路上找到了新的拓展方式。『兽娘动物园』是纯粹的动物保护公益题材这点毋庸置疑，平常公益广告、公益片我们都看过不少，姚明的那句“没有买卖就没有杀戮！”也早已深入人心。不过私以为大多数公益题材作品的说教意味还是重了一些，缺乏必要的亲和力。而且更重要的是一般都不会把科普作为

重点，没有过多铺垫直接在道德层面进行说教。『兽娘动物园』的可贵之处在于会先花很大力气培育观众对角色的好感，然后恰到好处的科普与野生动物生活习性相关的知识，让观众了解并喜欢上这种动物，勾起人们的爱心，最终达到宣传野生动物保护的目的。这种日本人最擅长的“拐弯抹角”的方式常常出奇的奏效，在动画的鼓动下那些总是对三次元世界表现的漠不关心的宅男宅女们也会在休息日穿戴整齐奔赴多年都没有再去过的动物园，实地观赏那些动画里出现过的动物们。即便仅仅只是唤起人们对动物的关心，『兽娘动物园』就已经成功了。

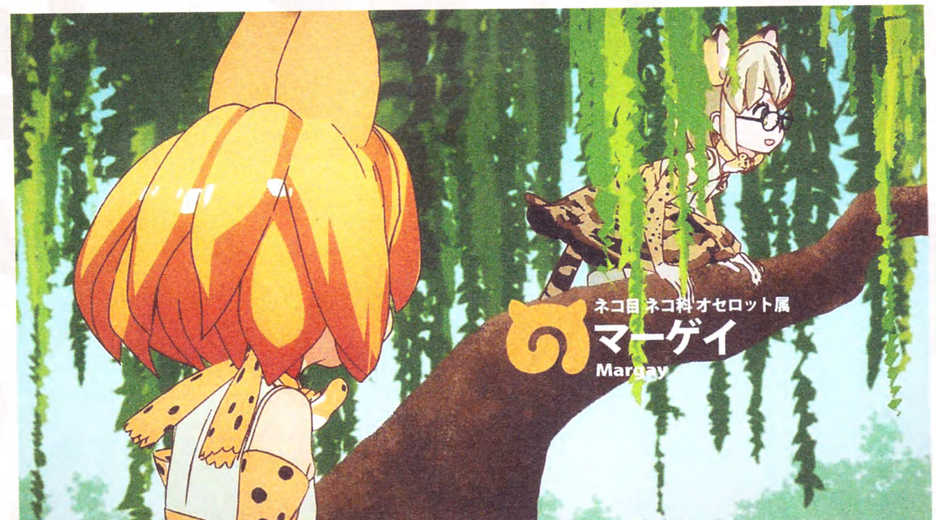
其三也就是本文的正题，『兽娘动物园』创造了一种新的圣地巡礼模式。过去占到动漫圣地绝对主流的不是景点就是生活场所，因为动画的取景地不外乎与角色的生活或剧情需要休戚相关的地点。虽然其中也有水族馆、动物园这类能近距离接触到野生动物的地方，比如『少女与战车』里的大洗水族馆，『女子落语』里的上野动物园等，但终究只是作为众多场景中的一个，而不是作为一个单独的分野被提及。『兽娘动物园』则不同，其实很难想象一部以架空国家公园为舞台的动画会有取景地（经费不可能多到去非洲大草原取景），但制作组非常用心的把饲养有剧中登场的动物的动物园也做到了动画正片里，不遗余力的把全国各地有名的动

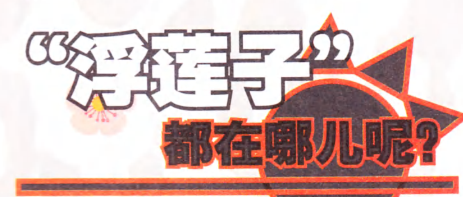




兴土木增设了很多大大小小的新园，使全国动物园的数量一口气猛增到数百座之多。有一个例子可以体现当年造园热的夸张程度，在千叶县人口 8 万多的小城君津市的鹿野山山区里有一座叫神野寺的寺院，1979 年 8 月 3 日，从这座寺院附属的小型动物园里逃脱了 3 只老虎，其中两只在逃近一个月之久，在整个关东地区造成了极大的恐慌，园方见活捉无望，最终委托政府组织起来的猎友会猎人将老虎射杀。一个小小乡下寺院竟然养得起几只老虎，实在是让人感觉不可思议。但这股造园热仅仅只持续了十几年就快速冷却下来，娱乐设施的多样化和从 90 年代开始的少子化使得动物园和水族馆的经营逐渐陷入困境，在此后的 20 多年里，超过一半的设施要么关门大吉，要么缩小规模，正常经营的动物园也都每况愈下，只有像北海道的旭山动物园这样极少的例子能够仰仗经营策略实现反弹。如今把吸引外国观光客作为头等要务的动物园和水族馆已经越来越多，似乎

物园作为一个专门的类别加以推荐，这样一来不仅给观众提供了有价值的观光信息，也同这些被介绍到的动物园主动建立起了友好的合作关系。几年前前辈作品『苍蓝钢铁的琶音』在拍摄花絮时就曾多次得到日本海上自卫队的协力，不仅让声优参观了自卫队设施，竟然还允许女主角伊欧娜的声优渕上舞亲手操作了机密的潜艇训练装置，自卫队方面显然十分认同动画的影响力，想借动画给自己打广告。『兽娘动物园』之于动物园而言也是一个极有价值的宣传平台，这样的合作是求之不得的，在少子化愈演愈烈的社会背景下，动物园的经营也日薄西山，能把素来与游园活动无缘的宅男宅女群体也拉拢过来，成为消费能力卓越的“浮莲子”，这样的功劳不可谓不大。





“浮莲子”都在哪儿呢？

现代的动物园脱胎于王侯贵族的私人动物园，公认最早的向公众开放的动物园是法国大革命以后开园的巴黎动物园，而最早的综合性动物园则是哈布斯堡王朝所拥有的美泉宫动物园，坐落于奥地利维也纳著名的美泉宫内部。以上两者都诞生于 18 世纪下半叶，距今都有 200 多年的历史。

日本引入现代动物园的概念当然也是在明治维新全盘西化以后，政府将从幕府那里没收来的宽永寺领地开辟为上野恩赐公园，动物园就坐落于恩赐公园内，被命名为“恩赐上野动物园”，动物园于 1882 年 3 月 20 日正式开园，而这个名字也一直保留到了今天，当然方便起见一般都会省略“恩赐”二字，直接叫上野动物园。

以上野动物园为嚆矢，西方式的现代动物园在全日本逐渐普及开来，随着时代的更迭也经历过几波大起大落的发展过程。日本动物园营造的最高峰期出现在上世纪的 6、70 年代，伴随着经济的腾飞和战后婴儿潮的成长，对动物园和水族馆的需求空前高涨，在战争中遭到破坏的动物园设施得到恢复和扩充，各地还大



与日渐萎缩的国民群体比起来，源源不断的外国游客才是这些设施真正的救星。当然像『兽娘动物园』这样积极鼓励本国受众买票游园的营销手段也当然会受到广大动物园和水族馆的热烈拥护，只不过这样的刺激毕竟只是一时的，如何提升游园设施的亲和力和展示内容的新鲜感才是包括日本在内的全世界范围内的动物园的最大课题。

那么接下来进入正题，来盘点一下『兽娘动物园』介绍过哪些动物园。



SPOT NO.1 多摩动物公园

类别：综合性动物园
地点：东京都日野市
开园：1958 年 5 月 5 日
来园人数：>100 万人次
面积：约 60 公顷
动物种类：约 300 种
特色展区：世界最大的红毛猩猩展区；日本最早的狮虎区游览巴士；昆虫馆
开园时间：9:30-17:00（每周三休园，逢假日则顺延至后一天）
门票：600 日元（小学生以下免费）
交通：京王动物园线，或多摩都市单轨线“多摩动物公园站”下车即可

多摩动物公园是位于东京都内的老牌综合性动物园之一，也是都内占地面积最大的一座，达到上野动物园的 4 倍，不过饲养动物的种类和数量都不如上野动物园多，在国际上的名气也不如后者那么大，毕竟一个坐落于东京市中心，一个则远在东京市郊的卫星城市日野市。但从另一个角度来说，多摩动物公园足够大，游园体验较之节假日拥挤不堪的上野动物园来说要好得多。



多摩动物公园是『兽娘动物园』取景地的起点，出现在动画第 1 话里，可以说把多摩动物公园作为“兽友们”圣地巡礼的第一站最合适不过了（事实上动画并没有拍到常年稳居日本动物园龙头老大地位的上野动物园，所以也不用为到底先去哪一个犯愁）。

提到多摩动物公园现阶段最闪亮的明星，毫无疑问就是我们的主角小薮猫啦！在前往观赏薮猫之前，有必要回忆一下动画里科普的动物知识，了解一些薮猫的基本习性，对巡礼有百利而无一害。薮猫的原产地在撒哈拉以南的非洲大陆，所以一般都会在动物园的非洲区展示，薮猫是猫科类的中型食肉动物，固然也是猛兽但不会与狮子猎豹等大型猫科类一起放在开放式的 SAFARI 区域里。虽然猫科动物在动物园里大多很有人气，不过薮猫通常情况下并不是动物园的明星，不会受到特别的优待，展示空间也平平无奇。如果不是有『兽娘动物园』这部动画恐怕很多人还不知道有这种动物，也不会念“薮 sǒu”这个字。

非洲区位于多摩动物公园的最北部，从位于动物园东面的正门入园后往北需步行 10 分钟左右，走过昆虫馆之后右手边就是猎豹区，薮猫舍就在猎豹区的边上。薮猫和大多数猫科动物一样都是夜行性的，所以白天一直懒洋洋的东倒西歪，或躲在阴影里打瞌睡。薮猫好动，弹跳力卓越，猫舍里的布局也是高低错落，适合薮猫上蹿下跳舒活筋骨。薮猫的食物主要是鼠、鸟、蛙、鱼和大型昆虫等，进食时间一般在黄昏，但动物园下午 5 点就闭园了，很难有机会亲眼看到薮猫进食。另外需要提醒的一点是多摩动物公园的 SAFARI 区从去年开始关闭检修，2019 年才会重新开放，近阶段想近距离接触大型食肉类动物是不太可能了。

从东京都心前往多摩动物公园，在涩谷站或新宿站搭乘京王电铁，经“明大前”、“高幡不动”两次换乘后便可抵达“多摩动物公园站”，耗时约 50 分钟，车资也仅只需 340 日元，又快又省，不失为圣地巡礼的一个好去处。



SPOT NO.2 东武动物公园

类别：综合性动物园
地点：埼玉县南埼玉郡宫代町
开园：1981年3月28日
来园人数：>2000万人次
面积：约61公顷
动物种类：约120种
特色展区：游乐场；水上乐园；白虎；食草动物区
开园时间：9:30-17:00（6月每周一、12-2月每周一、三休园）
门票：纯门票1700日元（儿童700日元）；全包一日票4800日元（儿童3700日元）
交通：东武伊势崎线“东武动物公园站”下车即可







放眼整个关东地区，论动物园界的龙头宝座能与上野动物园一争高下的也就只有东武动物公园了。东武集团作为关东地区超大手的私营铁道公司还涉足房地产、百货、娱乐和体育事业，母公司财力和资源都十分雄厚，所以动物园本身虽然在动物品种和数量上都远远不如上野动物园丰富，但东武动物园的卖点显然不仅仅在动物，而在融合了游乐设施和水上乐园的大型综合性娱乐场所。在80年代泡沫经济愈演愈烈的时代，游乐场和主题乐园的营造风潮绝对不输给当年的动物园造园热，当然其结局也跟日薄西山的动物园一样，大量遭到废弃，这点在动画『樱花任务』里有很直观的体现。只有家底足够殷实的游乐场才能生存下来，就比如东武动物公园，一半是动物园，一半是游乐场，各自独立运营的话或许都很难生存下去，但合为一体的话就能把资源整合在一起，降低运营成本，提升设施的吸引力。而且东武铁道的存在确保了往返东京的最便捷交通方式，避免了很多偏远游乐设施因丧失了直达交通而迅速衰亡的命运。

撇开游乐场和水上乐园，单就动物园的部分而言，120余种动物的这个数量是不太够看的，虽然大体上囊括了所有大型食肉动物和长颈鹿、大象、袋鼠等认知度高的人气明星，而且还有多年饲养白虎的历史，但珍稀动物的数量极少一直是东武动物园的硬伤。总体来说是一座缺乏鲜明特色的动物园，不过鉴于大众化的品种比较齐全，而且展示区域相对集中，所以动画有一半的取景是在这里完成的，登场的动物有7种之多。

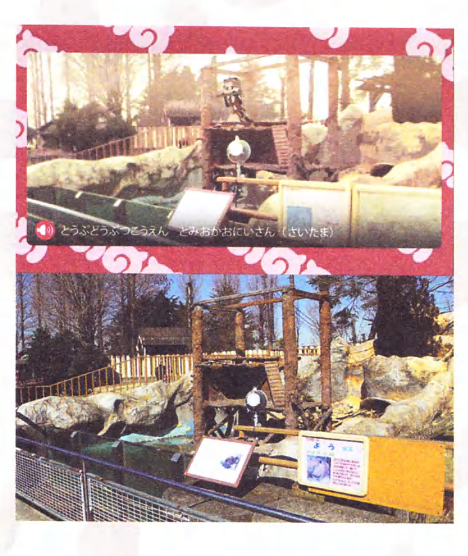
首先要介绍的是『兽娘动物园』第2话登场的小爪水獭。小爪水獭在亚洲南部分布非常广泛，通常以群居形式生活在河边，以鱼类、贝类为主食，饲养难度不大，很多动物园里都有，一般都安置在小动物区，笼舍不太大容易被忽略。接着是在第5话登场的美洲河狸，这是另一种比较常见的水生哺乳动物，过去由于人类垂涎河狸的皮毛，持续的屠杀导致欧洲河狸已经濒临灭绝，而美洲河狸的数量尚且比较乐观，也是各种动物园展示的主力品种。因为河狸生活习性的关系，需要给这些自然界的“建筑师”提供比较宽阔且地形多样化的饲养场所，东武

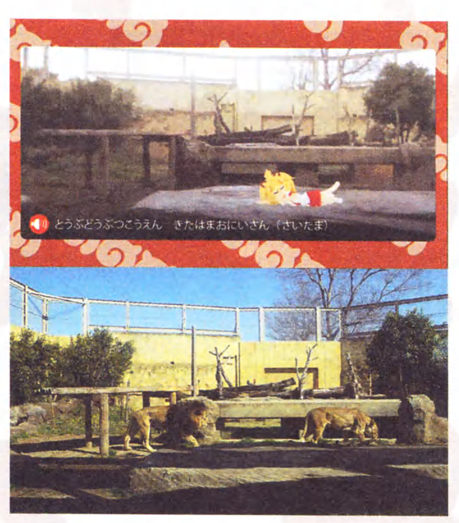


动物园的河狸区分为居住和展示两个区域，河狸的巢穴在笼舍的深处，外面是开放式的展示区，白天还是很容易看到憨态可掬的河狸家族的。

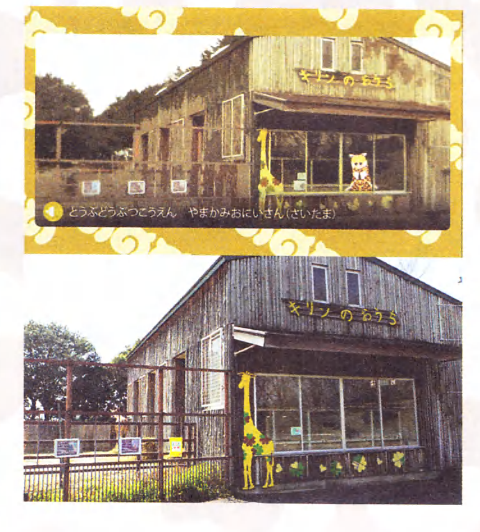
『兽娘动物园』第6话里草原霸主狮子终于登场，非洲狮作为大家都很熟悉的猫科动物相信不用多做介绍。自然界的公狮和母狮生活习性迥异，公狮一般离群索居，母狮则组成狮群集体狩猎，一个狮群里通常容不下两头公狮，而且公狮的领地概念很强，活动区域非常大。动物园饲养的狮子某种程度上都已驯化，否则无论是狮群的结构还是活动空间恐怕都要超出园方的承受能力。如今看着这群霸主们懒洋洋的等待饲养员投食的场景才是动物园狮虎区正确的打开方式。东武动物园的猛兽以罕见的白虎而出名，白虎是基因突变的孟加拉虎变种，野生的极为罕见，现存于各地动物园里的都是人工繁殖的后代（因为多数是近亲交配，所以白虎存活率不高）。相比之下狮子并不罕见，但凡综合性动物园里都有，可能是因为多摩动物园的狮子被安排在开放式的SAFARI区，而且该区域又在休整不对外开放，所以动画把狮子的取景也放到了东武来进行。

动画第 7 话进入森林地区，在加帕里图书馆遇上了白脸角鸮和雕鸮这一对吃货。鸮（xiāo）是学名，俗称就是猫头鹰。全世界有 130 种以上的猫头鹰，其中白脸角鸮因脸部羽毛呈白色，且双耳可以像角一样竖起来而得名，主要分布在撒哈拉沙漠以南的非洲和阿拉伯半岛南部。这种奇特的猫头鹰以“缩骨功”而闻名，在遭遇危险时白脸角鸮可以把身体缩成骨瘦如柴的状态，几年前的一部原创动画『空之音』里也有这样一只憨态可掬的猫头鹰。另一种雕鸮则是更常见的一种猫头鹰，在北半球大部分地区都有分布，体型较大较强壮，类似雕故而得名。鸮都是夜行性鸟类，具备无声飞行的能力，捕食以啮齿类为主的小型动物盒昆虫。东武动物公园里有饲养白脸角鸮，被安置在猛禽舍。雕鸮则是委托东京都内一家叫“池袋咖啡馆”的店家提供拍摄协力的。这家咖啡馆是目前流行于日本的猫头鹰咖啡馆之一，在东京和京都有好几家，经营风格类似于猫咖啡馆的升级版，客人可以近距离接触店内饲养的猫头鹰。笔者去年有一次曾不经意间路过该店，大致记得有几种套餐，一种是可以让猫头鹰停在客人的手臂上（当然要带护具），还有一种可以跟猫头鹰合影的套餐，感觉消费模式有点像女仆咖啡馆（手动滑稽）。









动画里还有三种动物也是在东武动物公园取景拍摄的，一种是第 10 话登场的长颈鹿，知名度太高就不做介绍了。一种是同一话里登场的草原扑鴷（liè），鴷是一种小型的啄木鸟，草原扑鴷将巢穴筑在蚁穴内，并以食蚁为生，故也叫蚁塚啄木鸟。在鸟类馆可以观赏到这种鸟类。第三种是在日本也有栖息的棕熊，日本野生的熊很多但主要是黑熊，棕熊是日本体型最大的食肉动物，主要分布在北海道，棕熊攻击性很强，时有伤人事件发生，记得在村上春树的一篇文章里写到过一对情侣在北海道登山远足，因为突然欲火中烧而野战起来，女孩一边啪啪啪一边还不忘摇动手里的铃铛，为的就是提醒棕熊不要靠近。在日本登山时包上要系铃铛是一种常识。熊的领地意识也很强，大型动物园里设有熊山，东武的熊舍并不大，地点就在狮虎山的南面。

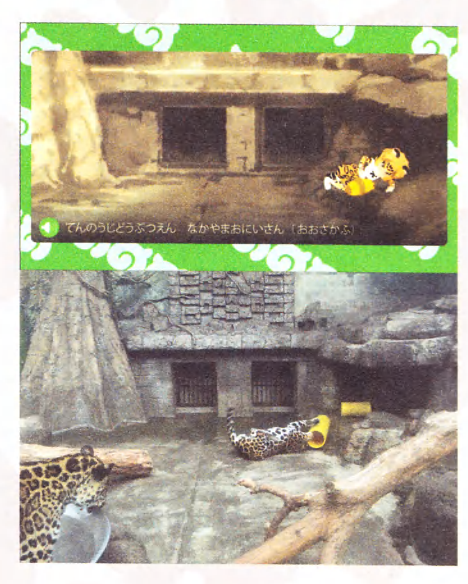
东西走向布局的东武动物公园有东西两个大门，离电车站最近的是东门，进入东门后是游乐场，西片区才是动物园，所以必须步行十几分钟或乘坐园内循环巴士。猛兽区在动物园的最中央，包括了狮子、白虎和独立展出的棕熊，水獭舍在狮虎区的北面，河狸家则在动物园西南角。鸟类馆和猛禽馆都在更西面紧靠水上乐园的区域。如果来到东武动物公园就要直奔主题的话，建议一入园就乘坐循环巴士到西区，然后再慢慢逛回来。

由于园区内包含了游乐设施，东武动物公园的门票机制比较复杂，有纯动物园门票、全包一日票和水上乐园套票三种基本方案，此外由同一家集团公司运营的东武铁道也推出了相应的“电车 + 门票”的优惠套票方案供游客选择。如果以都内的“浅草站”作为出发地，那么 2570 日元的套票就包含了来回电车 + 纯门票 + 公园内循环巴士一日票这三项费用，游乐场设施则可另外购买通票。水上乐园只有夏季才开放，此乃常识无需赘言。

顺带一提，八百万如此钟情于东武动物公园还有另外一个原因，几年前他们制作的另一部动画『搜索吧！部活剧』第三季有一话也曾在这家动物园里取景，可以说是熟门熟路了吧。

SPOT NO.3 天王寺动物园

类别：综合性动物园
地点：大阪府大阪市
开园：1915 年 1 月 1 日
来园人数：>1 亿人次
面积：约 11 公顷
动物种类：约 300 种
特色展区：爬虫生态馆；亚洲热带雨林区
开园时间：9:30-17:00（每周一休园，逢假日则顺延至后一天）
门票：500 日元（儿童免费）
交通：地下铁御堂筋线、堺筋线“动物园前站”



坐落于大阪市天王寺区的天王寺动物园是关西地区最老牌的动物园，也是日本历史第三悠久的动物园，开园 102 年来入园人数已过亿，这一傲人成绩仅次于上野动物园。

动物园所在的天王寺地区是大阪南部最繁华的老城区，寸土寸金拥挤不堪，动物园的占地自然也受到很大的限制，布局上有一种大阪特有的杂乱感。作为关西地区最有代表性的综合性动物园，天王寺动物园拥有绝大多数主流的人气动物品种，不过缺少以熊猫为代表的珍稀动物，且多年来鲜有更新的举措也使得入园人数逐年下滑，各项数据远远落后于上野、东山（东山动植物园，在名古屋）和旭山动物园（在

ネコ目 ネコ科 オセロット属

オセロット

Ocelot

北海道旭川市）这三强，显得与关西最大城市的身份有所不符。

『兽娘动物园』第 2 话里登场的美洲豹就是在天王寺动物园取景拍摄的。美洲豹是中南美洲地区最大的陆上食肉动物，作为顶级掠食者适应环境能力很强，擅长爬树，也是猫科类当中少数的游泳健将。美洲豹的种群数量一直比较稳定，属于非濒危动物，饲养美洲豹的动物园也比较多。之所以把取景地选在天王寺动物园可能也是考虑到要照顾一下关西地区动物园界的龙头老大吧。前往天王寺动物园的交通方式非常多，无论是 JR、私铁、地铁还是巴士，在新今宫、动物园前、天王寺三个车站下车皆可，步行需要 10 分钟左右。动物园附近就是老牌美食街新世界，还有热闹的天王寺商圈。

SPOT NO.4 梦见之崎动物公园

类别：综合性动物园
地点：神奈川县川崎市
开园：1972 年 11 月 22 日
来园人数：——
面积：约 6.6 万平方米
动物种类：约 60 种
特色展区：——
开园时间：9:00-16:00
门票：免费
交通：JR 横须贺线 / 湘南新宿线“新川崎站”步行 15 分钟



梦见之崎动物公园是一家典型的地方性小型综合动物园，由川崎市出资运营，免费对外开放。出于占地和经费的考虑，该动物园没有饲养任何猛兽，或长颈鹿、大象等大型陆地食草动物，所有约60种动物都以小型食草动物为主，其中难得的例外就是驼鹿。

驼鹿是世界上体型最大的鹿（需要特别指出的是长颈鹿并不属于鹿科，而是单分出一个长颈鹿科），体长和身高皆可达到两米以上，比大多数犀牛都要高大，而且雄性长有极大的鹿角，其威风凛凛的外观可想而知。驼鹿一般生活在亚寒带针叶林地区，在欧洲、北美和亚洲北部有广泛分布。驼鹿过于巨大，饲养成本较高，也没有可爱的外观，所以在动物园界不怎么受欢迎。在梦见之崎动物公园驼鹿与羊驼饲养在一起，显然人气也不如呆萌的羊驼那么高。据说笼舍一开始是叫驼鹿舍，新引入羊驼以后便改名为羊驼舍，看来在动物界也是“但见新人笑，那闻旧人哭”啊。



SPOT NO.5 名古屋港水族馆

类别：综合性水族馆
地点：爱知县名古屋市
开园：1992年10月
来园人数：>4000万人次
面积：约4.1万平方米
动物种类：约500种
特色展区：世界最大级露天水槽
开园时间：9:00-17:30（五月黄金周、暑期最晚营业至20点，除以上时间段外每周一休息）
门票：2000日元（中小学生1000日元）
交通：地铁名港线“名古屋港站”下车步行10分钟



这次圣地巡礼专题里介绍的唯一一座水族馆，这里当然就是企鹅偶像组合“PPP”的取景地啦。其实一些大型动物园里也有饲养企鹅，不过品种和数量可能就没有专业水族馆里那么多了。笔者早先在做『少女与战车』的圣地巡礼时曾经聊过日本水族馆的话题，名古屋港的这座水族馆在全日本范围内也是很排的上号的。首先在场馆面积一项上，名古屋港水族馆以4.1万多平方米的数据遥遥领先排名第二位的大阪海游馆，是笔者曾介绍过的大洗水族馆的两倍多。然后在入场人数的数据上，名古屋人也只排在冲绳的美之海、京都水族馆和大阪海游馆之后，以每年近200万人次的佳绩列第四。



企鹅的研究和繁育是名古屋港水族馆的强项，帽带企鹅和阿德里企鹅两个品种都是在日本首次人工繁育成功的。不过PPP里的5种企鹅并没有包括以上这两种（手动滑稽），而分别是皇家企鹅、凤冠企鹅、巴布亚企鹅、洪堡企鹅和帝企鹅，名古屋港水族馆饲养有其中的两种，帝企鹅和巴布亚企鹅，加上帽带企鹅和阿德里企鹅总计4个种类。其中知名度最高的果然还是帝企鹅，当年一部『帝企鹅日记』红遍全球，横扫各国纪录片大奖。

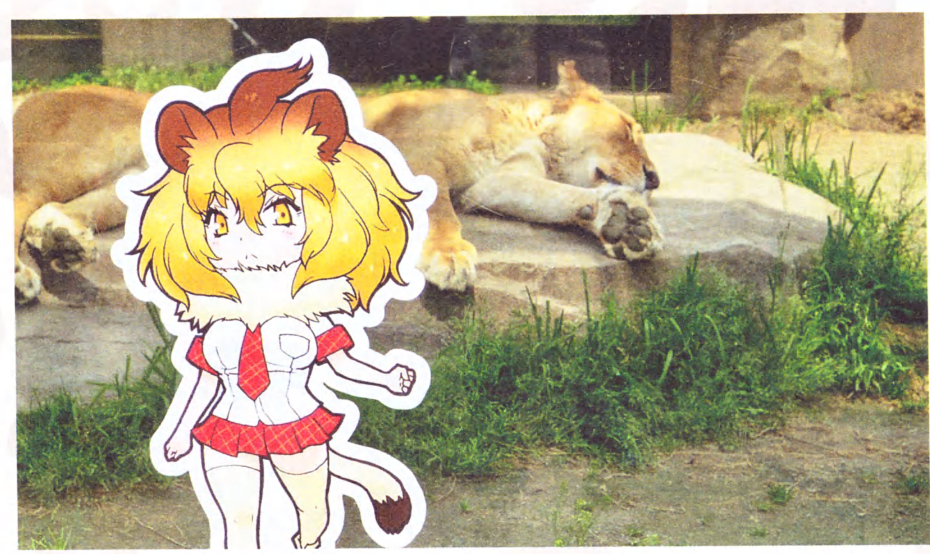
巨大的名古屋港水族馆分为南北两个馆，虎鲸、海豚、儒艮等大型海洋动物在北馆，其他绝大多数海洋鱼类、海龟和企鹅则分布在南馆，企鹅生活在单独的水槽里，名为“南极之海”，

一般每天都会有一场喂食秀和一场企鹅互动，前往游玩的时候可以在入馆时获得当天的活动情报。

SPOT NO.6 横滨动物园

类别：综合性动物园
地点：神奈川县横滨市
开园：1999 年 4 月 24 日
来园人数：>2000 万人次
面积：约 53 公顷
动物种类：约 70 种
特色展区：霍加狓
开园时间：9:30-16:30（每周三）
门票：800 日元（小学生以下免费）
交通：JR 横滨线中山站；或相模铁道三之境站 / 鹤之峰站，换乘巴士至“横滨动物园北门”





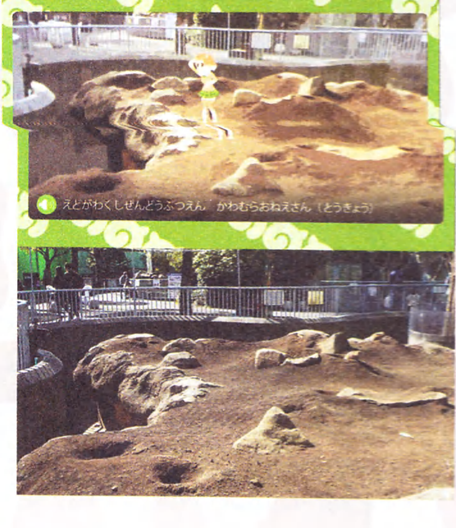
横滨动物园建成时间较短，饲养培育动物的历史也不长，所以短板在于动物的种类较少，往往只有其他大型综合性动物园的几分之一。而且交通配套设施没有完全跟上，并没有可以直达的轨交，而需要换乘巴士。不过以动物园广阔的占地而言，陆续增加动物品种和数量是一个长远的趋势，横滨市也在考虑修建地铁延伸线直达动物园，毕竟这是一座年间游客数量过百万，在神奈川地区独占鳌头的大型娱乐设施。

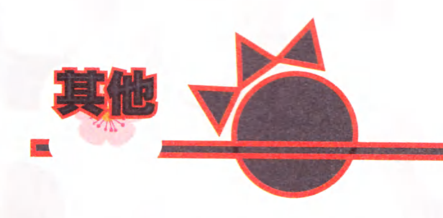
横滨是日本罕见的动物园激战区，一座 370 万人口的城市就拥有市立金泽动物园、野毛山动物园和横滨动物园三座大型综合动物园，对游客争夺的激烈程度足可见一斑。与另两座前辈动物园相比，横滨动物园的品种虽少，但令园方引以为傲的是他们在引进珍稀动物方面所作出的巨大努力。该园当之无愧的明星是有着“世界三大珍兽”美誉的霍加狓，日本另外还有两家动物园也饲养有霍加狓，分别是上野动物园（顺带一提上野动物园同时饲养有大熊猫、侏儒河马和霍加狓三大珍兽）和同在横滨市的金泽动物园，不过横滨动物园在人工繁育方面是日本的权威，目前已培育出了第三代霍加狓。



霍加狓是直到 20 世纪初才被发现的一个梦幻新物种，目前仅生活在刚果的热带雨林里。霍加狓外形看起来很像长颈鹿与斑马的杂交种，但实际上它是长颈鹿科仅有的两个品种之一，被认为是长颈鹿脖子变长之前的样子。生活在雨林深处的霍加狓生性胆小，人类对这种动物的野生状态了解不多，虽然在『兽娘动物园』里也有登场，但戏份非常少。动画到横滨动物园取景拍摄的其实是另一种动物，非洲野犬。非洲野犬是一种群居性的犬科动物，曾经广泛分布于撒哈拉以南的非洲大陆上，但目前种群数量已经急剧萎缩，陷入濒危的处境。非洲野犬一般体长 1 米左右，体型苗条，毛短而稀，颜色和斑纹显得杂乱，外形丝毫感受不到犬类的可爱，反而作风凶悍，采取集团狩猎的方式，对猎物紧追不舍，能长途奔袭几十公里，牙齿坚固可以咬碎骨头，是非常致命的猎手。非洲野犬以种群形式生活对设施要求较高，所以并不是每个动物园都会选择饲养。横滨动物园的“非洲稀树大草原区”占地较大，而且布局还没有完全定型，基本上每年都会新增一批新动物进去，是饲养和观赏非洲野犬比较理想的场所。







其他

『兽娘动物园』的拍摄还得到过其他一些专业场馆的协助，由于规模和地理位置的关系笔者不一一单独列出来介绍，就在最后一笔带过吧。

动画第 3 话取景了新泻县佐渡市的朱鹮之森公园和栃木县的那须羊驼牧场。“草泥马”就不介绍了，朱鹮在东亚地区的名气应该不亚于大熊猫，而其珍稀程度则远高于现在的大熊猫。野生的朱鹮目前只有在我国的陕西省有发现，总数仅 1000 羽不到，加上中日韩三国人工饲养的数量也不超过 2000 羽。新泻县的佐渡岛曾经是朱鹮的栖息地之一，也是目前朱鹮在日本最大的饲养基地，但总数也不超过 200 羽。鉴于朱鹮的饲养难度，最理想的饲养和观赏场所果然还是佐渡岛本地的朱鹮之森公园，不过其实文初介绍过的多摩动物公园里也饲养有十几羽朱鹮，是所有大城市的动物园里唯一能观赏到朱鹮的一家。

然后是动画第 5 话出现过的东京都江户川区自然动物园，可爱的黑尾土拨鼠就是在这里取景的。这是一座由江户川区政府运营的小型免费动物园，就坐落于荒川的入海口附近，搭乘地铁东西线在“西葛西站”下车往北步行 10 分钟左右就到。

最后一处是位于日本东北地区宫城县的藏王狐狸村。这里是日本最大的狐狸主题动物园，放养着 6 种约 250 头狐狸。狐狸是日本常见的野生食肉动物，自古被认为是丰收神而受到祭拜，根深蒂固的稻荷神信仰想必大家也不会陌生。大部分综合性动物园都会饲养狐狸，所以知道日本还有个狐狸主题动物园的人不多，这里饲养了北狐、赤狐、日本赤狐、银狐、十字狐、北极狐 6 个品种，好几个属于小亚种，在动画里登场的北狐也是生活在日本北海道地区的赤狐亚种。

佐渡朱鹮之森和藏王狐狸村的公共交通都不是很方便，只做单纯的介绍，巡礼就不做念想了。▲





东方同人动画面面观

■文 / 夏目　■责编 / 稗田　■美编 / 三白





相比起其他的二次创作创作形式，PV 大概算得上是非常另类的了。东方 PV 的作品数量众多，一些著名作品如『Bad Apple』、『魔理沙偷走了重要的东西』，对于东方二次创作以及整个东方同人文化的形成与传播都产生了非常重大的影响。但是对于 PV 这种创作形式本身的定义与认知还是停留在一个十分模糊的层次上。而又因为 PV 这种形式与手书和 MMD 以及 3D 动画又有很多的交叉，所以也很难给予其一个规范的定义，不过由于在平时的生活中经常容易接触的到，所以从直观上还是很容易有比较清晰的认识。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Koissa【戀】
作品名：いい天気ですね～
出自：『(63417210)』

所谓 PV

在人们的直观印象中，“PV”往往是指预告的意思，也就是讲正片的精彩部分浓缩出来增加吸引力的短片。但是事实上，在二次创作中，许多 PV 之后并没有正片的存在，或者说这些 PV 本身就是正片，所以单纯的将 PV 理解成“预告”实际是一种有失偏颇的理解方式。“PV”是英文“Promotion Video”的缩写，其相对准确的理解方式应该是“推广视频”。也就是说 PV 这种创作形式在本市上是为了将某部作品加以推广而制作出来的。所以这种使命与功能也就决定了 PV 的主要内容便是将作品的魅力加以展示。其针对的对象可以是即将上映的影片或者番剧，这种类型的 PV 也就是我们通常所说的“预告片”。PV 针对的对象同样可以是一个已经形成体系的作品或者歌曲，例如『千本樱』以及『Bad Apple！』所配的动画。这种类型的 PV 作品就更加贴近于其本身的本身的定义，也及时其“推广”的一面。通过补充视觉元素的方式更好的展示所描述作品的魅力便是这一类作品最大的创作目的。

PV 的创作品形式有很多种，从平面到 3D，从手绘到 MMD 都可以成为制作 PV 的方法。相比较于 MAD，PV 的制作虽然也会使用一些非原创的素材，但是 PV 本身更加注重原创性以及个人观点的表达。所以 PV 的创作门槛要相对来说高上不少，尤其是想要质量上乘跟是要花费很多的心血。对于东方 PV 来说，由于东方本体世界观的庞大、设计人物与故事背景数量之多，所以往往具有这样的几个特点：

首先，作品往往具有群像性。人物往往是



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Koissa【戀】
作品名：ノヤ風の変Ｔ文さん
出自：『(63026462)』

构建世界观的核心，对于东方来说更是如此。每一个角色的出现都能展现这个世界不同的侧面。所以东方pv中，也许会有主次之分，但是创作者们通常都会安排尽量多的角色出场。一些不是很起眼的角色甚至会故意被设置在角落成为作品的彩蛋环节。

第二，作品中“梗”的出现密度常常会非常的高。真是因为出场人物的数量众多，所以在有限的时长里，每个角色能被关注的时间就会更少。如果是主要角色或许会有更多的登场机会，一些次要角色常常都是一闪而过。而要在这瞬息间给人留下深刻的印象，就需要作者将角色最鲜明、最典型的特征展示出来。在这种创作需求的推动之下，一些经典的一设甚至二设梗也就会反复的出现在各种作品中。而是否能将大家很熟悉的内容运用的不落俗套、富有新意就是一个非常考验创作者功力的地方。

第三，从情感的表达上，PV作品所传递的情感往往都是十分鲜明的，再加上特异选择的音乐，通常都会具有很强的感染性。从情感的种类上来说，多以幸福感、向往之情与怀念之情为主。但是其中一个比较统一的情感内涵就是对于这个幻想世界本身的美好的刻画。这也是创作者们本身对于东方的世界观理解的一种体现。

第四，从作品的创作形式上来说，东方的PV作品时长一般是一首歌曲的长度，所以节奏感和氛围的塑造往往就是衡量一个PV作品质量的重要因素。而且这两个要素也直接影响到观众对于作品情感的认同。



缘起

PV的历史本身十分悠久，最早的东方PV作品现在已经无从考据，在那个距今已经有十年以上历史的年代，各种作品类型的分别并不是十分清晰，所以很多作品因为作者本身没有将标题标记成PV，所以很难进行统计。现如今能够搜索到的最古老的PV作品，就是现在大家已经耳熟能详的『魔理沙は大変なものを盗んでいきました』。

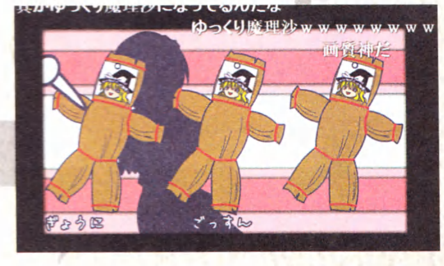
说起这部pv就不能不先说一下创造了它的社团iosys。iosys早在1998年便已经成立，至今依然活跃在同人创作的第一线。虽然其东方改编曲目的名气非常高，但是实际上其同人创作所涉猎的范围非常之广包括VOCALOID、三国志等，与此同时也有诸多的原创同人曲目。在创作逐渐成熟之后，iosys也逐渐涉及商业领域，为很多动画、游戏创作音乐，在诸如『摇曳百合』、『食梦者玛利』等作品中都能找到iosys的身影。不过，总的来说，东方曲目的改编始终是iosys的一个创作核心。迄今为止，iosys已经发布了超过数十张各种类型的东方同人创作曲目，虽然其中很多有曲目重复的现象，但是总的算下来数量还是相当可观的，即使是放在所有的同人创作社团中也算的上是非常高产了。不过iosys开始东方同人创作的时间并不算早，直到2006年，他们才发布了自己的第一张东方同人专辑『东方风樱宴』，同年的8月发售的第二张东方同人专辑『东方乙女囃子』中就收录了曲目『魔理沙は大変なものを盗んでいきました』(以下简称『魔理沙』)。一年后，也是2007年由这首曲子制作的PV动画的上传才真正为iosys乃至东方本身的发展带来巨大的影响。

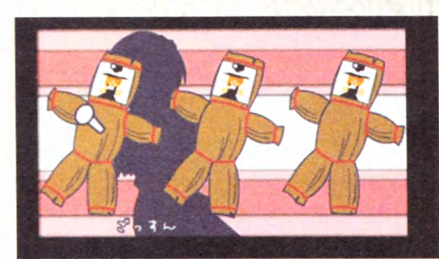
『魔理沙』歌曲的标题捏他自『鲁邦三世』中钱形警官一句有名的台词“いえ、奴はとんでもないものを盗んでいきました(不，

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

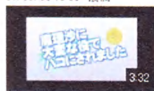
作者：Koissa【戀】
作品名：ハーレークラウン
出自：『(63303024)』







▲改动之一，左边原本人偶上是油库里魔理沙，后来直接变成魔理沙画像
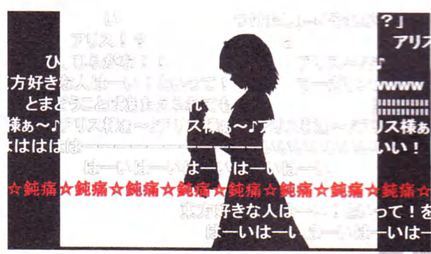








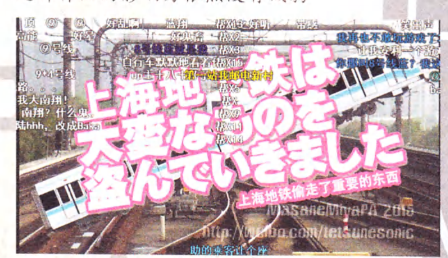
▲德国 boy 弄坏了重要的键盘……

那家伙偷走了不可思议的东西）"，再加上『永夜抄』中咏唱组在各种 CP 组合中的呼声甚高，所以一经推出就很受欢迎。歌曲的 PV 是由当时还是大学生的カギ制作的，最初的版本也是当时还大行其道的 flash 动画。不过最后 iosys 实际使用的版本相对于原版有了一些细节上的改动，但是对于整体性几乎没有什么调整。PV 最早是于 2016 年的 11 月被上传至 YouTube，由于其完成度高的制作和具有强烈洗脑属性的旋律，使得这部 PV 在同期上传的作品中有非常突出的表现。而 2007 年被上传至 N 站后，人气爆炸，同时也是现今可考的最早的 N 站东方动画。虽然随着 N 站 β 时代的结束，最早上传的版本现在已经不复存在，但是其带来的巨大影响力还是继续在 γ 时代发挥着巨大的作用，这一点对于东方能在 N 站涅槃重生之时牢牢的占据"御三家"之一的位置也是起了巨大的作用。在 3 月 6 日 N 站恢复运营后，『魔理沙』即被上传（sm511），至今已经有累计两百多万的观看量，08 年原作者カギ也将自己制作的原始版本上传，让人们也得以有机会从最初的面貌了解这部神 PV 的面貌。

这部作品的火爆程度即使在现在也是能



▲即使到了 Bad Apple 的时代
这部作品的影响力依然没有减弱



▲继承了本作精神精髓的国产铁道音 MAD
『上海地铁偷走了重要的东西』（AV2106417）

够清晰的感受出来的，无论是怎样的流行回顾评选，2007 年的 nico 上，『魔理沙偷走了重要的东西』永远是一部不会缺席的作品。就像油库里，这部 PV 自身也成为了被改编与激发创作的源泉。目前仅在"魔理沙は大変なものを盗んでいきました"这个 tag 下，就有 973 件动画作品，作品的形式主要是以翻唱和音 MAD 为主，而使用的素材则是千奇百怪，也显示出了这个主题的强大生命力。

这部 PV 之所以会引发如此之大的流行浪潮，主要要归功于三点。首先就是这部 PV 出现的时机与制作的水准。正如前面所说，当时正处于 nico 的草创时期。弹幕这种新生的交互形式带给人非常大的新鲜感，而『魔理沙』PV 的本身节奏性本身有非常的强又很适合与弹幕互相配合，而大量的高速通过而且高重复性的弹幕又增加了 PV 的洗脑属性，两者相辅相成，让新生的 nico 与重生的东方都获得了变成热门话题的机会。PV 本身场景转换的速度非常快，而各种元素之间的衔接又非常自然，颇有现如今所谓"鬼畜"的感觉，整体的粉红色调又让人能感受到满溢的少女心，整体制作即使放到现在也是颇具水准。第二方面的原因就是『永夜抄』所带来的咏唱组本身的高人气，有很多观中就是冲着 CP 来欣赏这部作品，而很多并不是很了解的观众在欣赏之后又进一步的推高了这对 CP 的认同度。而第三点，也是最重要的一点，就是 iosys 这首曲子本身的特性。这种电波而又洗脑的旋律让人毫无抵抗之力，而这又与 MAD 本身的创作需求想匹配，所以才引发了创作热潮。

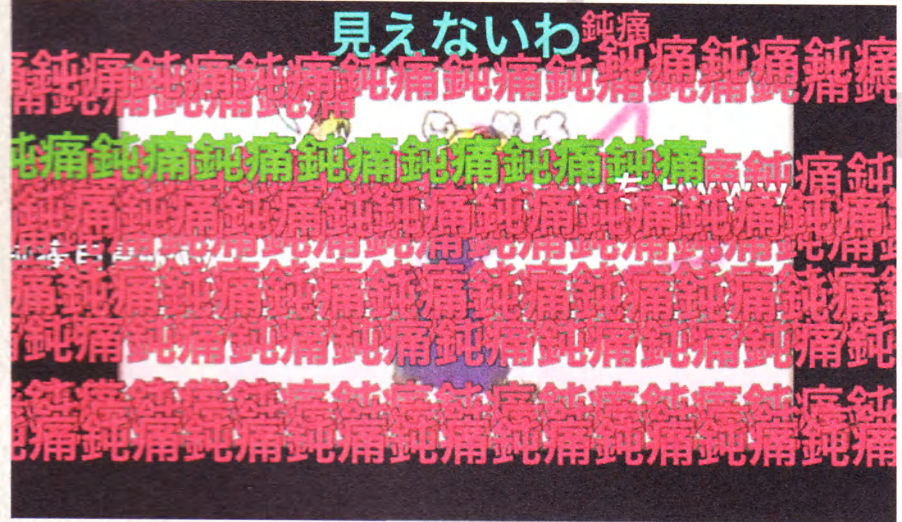
在之后 iosys 又发布了一系列的作品，其中有很多又再次获得了极高的人气比如在 2006 年年底发布的专辑『東方月燈籠』中的『恵部で止まってすぐ溶ける～狂気の優曇華院』，



▲引用自
https://www.youtube.com/watch?v=D1HAsA0_tBQ

虽然 iosys 在两年后的『東方月燈籠セーフ！』后才将 PV 正式公开和收录，但是在 07 年的 nico 这首曲子因为同样的洗脑属性与 PV 再次成为热点的话题。

而在一年后的 08 年，iosys 发布的另一张专辑『東方氷雪歌集』中收录的『チルノのパーフェクトさんすう教室』再一次引发热潮，自 08 年 10 月 26 日本上传至 N 站以来，已经累计有超过 700 万的再生数。相比于『魔理沙は大変なものを盗んでいきました』这首曲子的电波程度并没有那么以往那么强大，反而更多突出的是可爱的一面，通过"⑨"、"冰符「Icicle Fall」-Easy"以及琪露诺的笨蛋属性的展现，以及她总是被幻想乡众人"欺负"却又始终保持着快乐的形象，让人对这个角色产生更多怜爱的心情。PV 中出场的角色也更加丰富，一方面是因为历经数年，东方本身的角



▲洗脑属性的弹幕

色一直在持续的增加，加上此时无论是iosys还是nico，都已经不再是昔日最初默默无闻的状态了，在这多方面原因的刺激之下，人气爆棚、成为经典也就不是难以理解的事情了。





▲看的观众们整个人都⑨了



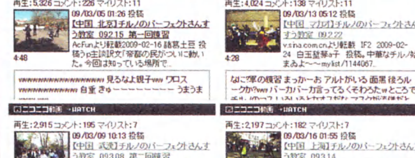
▲虽然不清楚N站排位的算法，但是这样的结果总是好的



▲被称为"割腕神曲"的『彷徨之冥』

进入天朝

08年的时候也正是ACG文化在全世界范围内广泛流传的一个高潮期，而这部PV也就借着这样的机会走出了日本，在众多文化圈都掀起了热潮，甚至成为了东方project作为一种文化而传播的一个有力工具。此时的中国正好也是ACG文化刚刚起步的阶段，中国最早的弹幕网站A站也仅仅成立了一年，B站此时甚至还没有正式的存在。所以当这部PV通过网络流传到国内时，掀起了一阵不小的浪潮。因为对于一种文化的流行与传播，形成自身的话语体系往往是至关重要的。所以在PV中的很多内容也就成为了中国ACG圈的第一批"黑话"。而且由此而诞生的活动也让ACG在中国用一种别样的方式释放出了活力。



▲部分由中国的爱好者组织的活动

除了iosys之外，暁Records、少女**フラクタル**、森罗万象、东方活动写真馆等同音社团都制作上传过用自家arrange曲目制作的PV，其中的一些作品比如『KilLove Fireproof！（sm30282032）』、『星条旗のピエロ（sm27818337）』、『彷徨いの冥（sm27834617）』、『東方活動写真館～第二幕～プロモーションムービー2nd（sm9856509）』等也获得了很高的人气，国内社团京都幻想剧团的『絢華映彩（sm30281102）』在"东方アレンジPVリンク"这个tag下以人气排名，名次甚至仅次于『Bad Apple！！』。从制作技术的角度上来说，这些作品中的很多已经有了长足的进步，基本上具备了传统意义上的动画的水准，满福神社的『幻想万华镜』最终也确实从单纯的PV发展成为动画，但是这些作品这些作品在话题性和经典性上与iosys的这两部作品相比就显得稍逊一筹。出现时间的早固然是原因之一，是否赶上了新的社交平台与话语体系 的形成的机会才是造成这种差异的根本。所以说一部作品的成名既要靠自己的奋斗，比仅仅是看自己的奋斗，也要考虑的历史的进程。不过这也反过来印证了东方的同人文化已经进入到了一个多元化的时代，人们更加注重作品本身的品质，而不是带着猎奇的眼光对其进行欣赏。

从以上的叙述中也能看出来，由于PV的本质在于"推广"，所以对于社团来说，主要的着眼点，还是在于对自身作品以及自身品牌形象的宣传上，所以不同社团所制作的作品由着自己鲜明的特色。而对于个人制作者而言，PV的制作更多的还是在展示"东方"本身的魅力。所以在选取和场景的设计上，个人制作者自由的空间会相对大一些。对于这种类型的



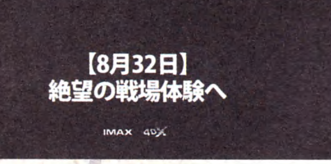
▲船势力帅掉渣的登场（sm30607892）



▲只看标题都会觉得很有趣的作品（sm23223195）



▲模仿的有模有样的MMD影业（sm30934865）



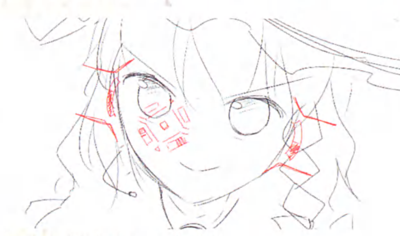
▲然而正片却是有生之年无法见到了……（sm30934865）

PV来说，“帅”与“美”是通常着重表现的两个要素。因为要在较短的时间内，通过非叙事性的手段来征服观众，就必须要能最大程度上调动观众的情绪。而又由于个人制作的能力毕竟有限，所以最终的作品通常都是着重于对于某一个特点的深入展示，而在其他的方面简略操作或者是借助其他的力量完成。所以在有相当多的PV也是以MMD的形式出现的。在这之中也有很多作品就如同我们所通常人始终的PV一样，被制作成了电影预告片或是OP、ED的形式。但是与真正的“PV”不一样的是，正片也许我们有生之年也无法有幸目睹了。这种加入了叙事性的PV作品，更多的是考验作者自身的功力，包括对于电影这种形式的理解以及编剧技巧的掌握，因为是“预告”所以既要有亮点、能形成一个前后相连接的剧情整体，又要能保持剧情的相对碎片化，埋下足够的悬念与伏笔。虽然很多作品能看出模仿的痕迹，但是能做到表现的很自然依然是见一见不容易的事情。不过这也让人看到了创作者们惊人的创作热情和潜力，这才是同人文化能不断发展下去的最根本的动力。

在这众多的个人制作PV作品中，最有代表性的还是要算是当今N站播放量最多的作品『Bad Apple！！』（影绘）了。这部作品无论是形式还是其所引起的后续的影响，都无愧“神作”这个称号。其实这部PV诞生的历程本身就是一个传奇了，几乎可以称得上是一个奇迹。其所体现出来的精神也正是东方作为一种同人文化最核心的品质，也正是因为这一点，它已经诞生便就成为东方的象征。

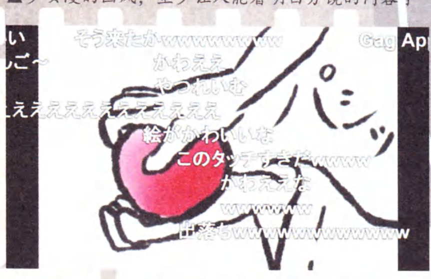
『Bad Apple！！』（下简称『BA』）的诞生历程与后来的“泡面异变”还是有着很大的不同的，“泡面异变”的开始就有一个很成熟的作品最为模板，后来的创作者们不断融入自己的创意。但是『BA』可谓是真正的从零开始。『BA』原本只是从『东方幻想乡』三面道中的同名原曲重新编曲作词演唱的同人歌曲，由Alstroemeria Records制作并于2007年收录于专辑『lovelight』中，为了表示和原曲的区别，这首曲子的名字被特意写成『Bad Apple！！』。这张专辑在例大祭8发售时候并没有成为全场瞩目的焦点，如果没有后来发生的事情，这首曲子很可能就像其他无法计数的同人曲一样，只有偶尔才会被提及。但是不久后一个看似很普通的求助视频改变了整个事件的走向。

▲如果不看文字，你会想到这里对应的是后来的哪个镜头吗

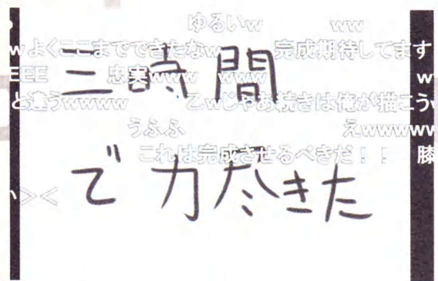

▲我可能看了假的分镜图，minusT的分镜（sm31112735）



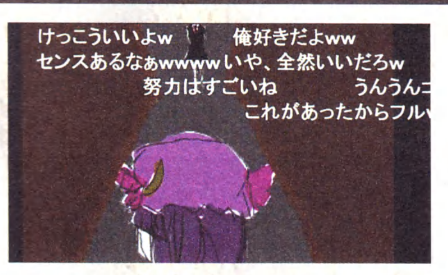
▲少女漫的画风，至少让人能看明白分镜的内容了



▲颇有创意的想法，抛苹果变成了抢苹果（sm4126158）



▲已经尽力但是仍未完成的up以及充满期待的观众（sm4066200）



▲充满鼓励的话语总是让人十分感动（sm4161813）

在2008年6月8日，以为名为“Mμ”的UP主上传了一部名为〖ＵＰ主が見たい】Bad Apple!! ＰＶ【誰か描いてくれ】（nm3601701〗的视频，其大意就是自己对于『BA』这首arrange曲十分喜欢，所以希望有人能制作出来的一份PV。视频的主要内容，就是UP对于未来即将要诞生的这部PV作品的分镜图的构想。从内容来看，大致可以理解UP为什么没有自己制作，而是选择求助的原因。因为这部作品之潦草，称其为单纯的涂鸦也不为过，大概连神主看了之后都会对自己的作品感到欣慰。虽然有相应的文字说明以及按照曲子的节奏进行分配的节奏感，但是无论怎么去看这都是一个难以理解的作品。可就是这样一部作品，就成为了东方最大的奇迹的一个起点。



▲第一次被引入的黑白影绘

在一个月之后后7月13日，这份“求助”得到了第一份回应，一位名为“睦月あかね”的up主投稿了〖東方】Bad　Apple!! のPV晒してみる【完成】（sm3946827〗，并且在视频介绍中表示自己只是初学者，制作这个只是单纯的作为回应。整部作品形式为静画手书，每一个画面基本是按照原UP所提供的分镜制作的，但是画面与画面之间并没有什么过度，画工上也是乏善可陈。但是不管怎么说，这样的作品将实际的画面呈现了出来，在理解最初的分镜图上迈出了一大步，而且其中的很多场景也被后来的创作者们保留了下来。

随后的上传者也出现了各种各样的状况，比如水平没有突破性的进展、亦或是尽力但是没有完成，但是从视频中可以看出他们的诚意与努力，所以大多数的网友们都对他们的创作表示了支持和期待，这些温暖的话语也成为了他们继续坚持创作的重要的动力。对于这部作品来说，如果没有这些创作者与观众之间的互相支持，很有可能我们也无法目睹最终神作的降临。

又过了一个月，对于后续作品影响十分深



▲与原本的分镜不同，
但是被后来的作品中保留下来的部分画面

远的另一部作品被上传，一名名为 dear 的 up 主上传了自己创作的『BA』PV（sm4388777）。这部作品在作画和效果上有了比较大的进步，除此之外还有很多观众喜闻乐见的福利镜头（以至于这部作品专门有了一个“布不足”的 tag）。不过重点的是，这部作品对于原 up 的分镜做了一些调整，不仅仅是将人物展示出来，更加入了一些能反映人物特点的标志性画面，比如芙兰略带崩坏的笑容，以及两人的慧音。而且这部作品第一次将“影绘”这个概念引入到这个系列的作品的创作中来。虽然直到最终的完成形态，其他作品对这一点借鉴并不是很多，但是它的意义依然重大。虽然影绘这种形式本身在 nico 上也很早就已经出现了，但是真正将其作为元素运用在作品中的还是少数，这就更显示出这位作者创意的可贵。在作者上传的后续完成版本中（sm5058847），作者也为人物加入部分动态效果，这也让作品从单纯的手书作品有了一个比较大的提升。

在这些作品中，有一个共同的特点，就是场景的变换彼此之间没有什么紧密的联系，往往尝试玩一个固定的人物形象之后，对于要引出的下一个义务之间没有任何的过度，而对于所展示的这个人物也有些缺乏深度。所以许多作品的段落与段落之间就会产生些许的割裂之感，而在緋依上传的版本中（sm4660680）通过添加人物回忆与场景场景转换的方式，既实现了过度的自然化，也实现了人物塑造的深化，这一点被后来的作品吸收，大大增加了作品对于内容的承载力。不过由于作者并没有完成线稿后来的部分，所以也很遗憾没办法看到它作为完成版的效果。



▲Q 版的画风也触碰到了很多人的萌点
(nm6603602)



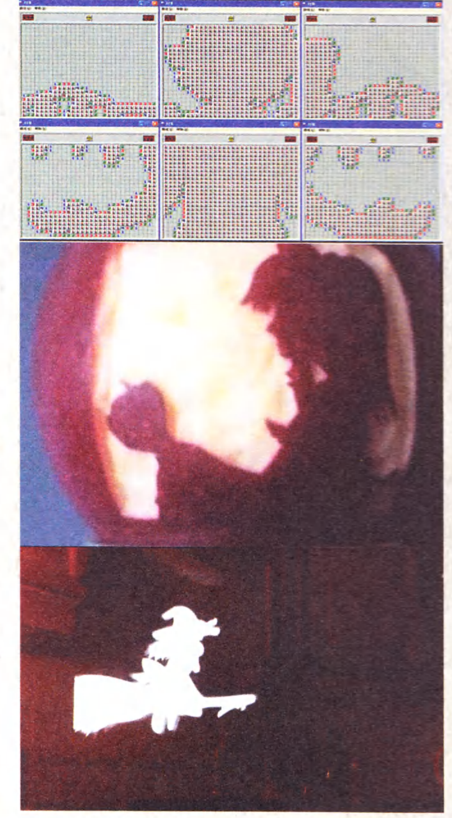
▲这个版本对于动态效果的处理十分到位
(sm6259896)



▲原 UP 在 PV 发布一周年之际制作的合集视频，其中许多迷之画风的作品现在已经无法观看了
(sm6259896)

再后来陆续上传的作品，依然是以手书的形式为主。虽然各有特点，比如 nyan 的版本（sm6877454），就通过魔理沙将所有的出场人物串联起来，但是这些作品却并没有突破性的创新。创作者们其实也并没有为了一个目标而去创作，只是将其作为一个难得一见的挑战进行尝试。而观众也从未有过不满，对于每一部新的作品都充满了期待。

再后来的故事每个人都知道了，在原 PV 发布一年有四个月之后，影绘『Bad Apple！！』横空出世，一举封神，成为了东方最具标志性的作品。这部作品的优秀之处无需赘言，流畅的动作、完美的过度、鲜明的特征、人物通过动作表现出的细腻情感都证明了作者创作功力的强大。然而这一路走来从最开始连线稿也算不上的涂鸦，到这样的完成度的跨越，称之为奇迹也不为过，但这就是切实发生的事情，而在当年的 C79 上东方的摊位达到了顶峰。也许真是因为见证了这样的过程，所以人们对于同人的巨大力量也有了新的认识。时至今日，『BA』的创作依然在进行中，也依然存在着按照原 up 提供的分镜而非影绘版本进行制作，其中的大部分，都被 Mμ 收录在 mylist/8149966 中，这也让我们在今天也有幸能一睹这一路走来的全貌。不过更多的作品还是基于影绘作品进行的再创作，正所



▲没有屏幕的地方也要有 bad apple
(av531458、sm9837984、av370260)

谓“有屏幕的地方就有『Bad Apple！！』”，这些三次创作本身又构成了一种新的文化。其实最开始，Mμ 也许真的只是想找到有意愿意版主自己的人制作一个简单的 PV，但是在观众的鼓励与创作者的坚持下，实现了一个最完美的结果。Mμ 无疑是幸运的，能以这样的方式实现自己的梦想。但是从另一个角度上来说，这就是同人文化所孕育的哦巨大的可能性。如今影绘『BA』的播放已经达到了惊人的两千四百万以上，相当于近六分之一的日本人口，如果算上海外的播放量，那将会是一个更庞大的数字。借用一位喵玉殿网友的话来说，这就是同人的力量，如果你有一个一，那就绝对有可能有朝一日成为一百[1]。

如果沿着这条道路继续向前，就到达了同人文化的顶峰、我们传统意义上的动画。在这个同人与商业的边境之地又有怎样的精彩，就让我们下次再见。▲



▲各种魔改版本
(sm15497758、sm13161971、sm21607486)

[1] http://bbs.nyasama.com/forum.php?mod=viewthread&tid=44278 中 umbrella 的帖子





Magic_Xiang

http://www.pixiv.net/member.php?id=1549561
http://weibo.com/5013213780

直播地址

Pixiv



Weibo




淘宝自营店


淘宝总本店


微信微店



Two Dimensions Mania SHOP

*本期商品二维码用微信"扫一扫",即可直达商品购买页。



价　格：158元
狂热价：150.10 元

小林家的龙女仆
康娜充电宝



价　格：15元
狂热价：14.25 元

舰娘长门 & 陆奥款
纸面竹骨金属轴折扇



价　格：16元
狂热价：10 元

东方 project 西行寺幽
幽子纸面竹骨折扇



价　格：15元
狂热价：14.25 元

Fate/ 舰娘
双面清凉团扇



价　格：25元
狂热价：23.75 元

舰娘舰上工作帽
（赤城款）



价　格：35元
狂热价：33.25 元

舰娘第六驱逐队
同款制服略帽



价　格：15元
狂热价：14.25 元

路人女主的养成方法
主题团扇



价　格：110元
特惠清仓价：55 元

Lovelive! 巨幅浴巾
A 款小鸟 /B 款真姬



价　格：100元
狂热价：95 元

【二次元狂热 100 期纪念刊】
特别赠送河蟹子镇纸
精美礼盒分割包装，赠品内附



价　格：39.8元
狂热价：30 元

扫二维码
下单 30 个 1 元拍宝贝



价　格：49.8元
狂热价：39 元

扫二维码
下单 39 个 1 元拍宝贝

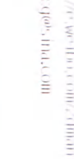


价　格：55元
狂热价：42 元

扫二维码
下单 42 个 1 元拍宝贝

二次元狂热 TWO DIMENSIONS MANIA

104



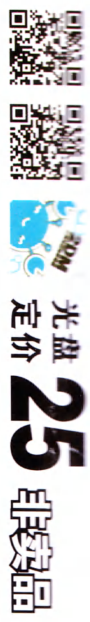
微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：2dmacg@sina.com

封底故事

『贵州山水』







光盘 定价 25



非卖品